

INTERVENCIONES URBANAS INTERDISCIPLINARIAS  
COMO INNOVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE  
(Aprendizaje experiencial)

POR: EDUARDO ALEJANDRO ALBERTO CORTÉS INOSTROZA

Tesis presentada a la Facultad de Educación de la Universidad del Desarrollo para optar al grado de Magister en Innovación Curricular y Evaluación Educativa.

PROFESORA GUÍA:

KATHERINE VALESKA COLOMA NAVARRO

Abril de 2020

## INDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
RESUMEN.....	4
ABSTRACT.....	4
I. ELABORACIÓN DEL DIAGNÓSTICO.....	5
1.1 Planteamiento del Problema.....	5
1.2 Justificación.....	7
II. MARCO TÓRICO.....	8
2.1 Introducción al Marco Teórico.....	8
2.2 Prácticas pedagógicas.....	8
2.3 La motivación en la sala de clases.....	9
2.4 El Aprendizaje Experiencial como Alternativa.....	11
2.5 La Interdisciplina.....	12
III. PLANIFICACIÓN DEL DIAGNÓSTICO.....	15
3.1 Contexto Institucional.....	15
3.2 Actores Involucrados .....	16
3.3 Estrategias Metodológicas.....	16
3.4 Diseño de la Encuesta.....	17
V. RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO.....	18
5.1 Descripción de los Resultados.....	18
5.2 Análisis de los Resultados.....	19
VI DISEÑO DE LA INNOVACIÓN.....	20
6.1 Introducción al Diseño.....	20
6.2 Descripción General de la Innovación.....	21
6.3 Objetivo General.....	22

6.4	Objetivos Específicos. ....	22
6.5	Población Beneficiada .....	23
6.6	Resultados Esperados.....	23
6.7	Monitoreo y Evaluación.....	24
6.8	Descripción de las etapas y actividades del proyecto de innovación	
6.9	Cronograma de Implementación .....	27
6.10	Cronograma de Actividades Realizadas.....	28
VII.	DESCRIPCION Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	29
7.1	Análisis de Resultados.....	29
7.2	Resultados obtenidos en comparación con los resultados esperados.....	37
7.3	Análisis de Cumplimiento de los objetivos planteados.....	37
7.4	Descripción y Análisis de Factores.....	40
VIII	CONCLUSIONES.....	41
IX	BIBLIOGRAFÍA.....	44
X	ANEXOS	
10.1	Anexo de Tabla Comparativa de MBE con Posibles Indicadores de Encuesta.....	46
10.2	Encuesta Alumnos.....	48
10.3	Encuesta a Profesores.....	49
10.4	Gráfico de Resultados Encuesta Alumnos.....	50
10.5	Gráfico de Resultados Encuesta Profesores.....	59
10.6	Actas .....	64
10.7	Fotos.....	65

## INTRODUCCIÓN

Los cambios constantes que vive la sociedad hacen imprescindible que continuamente se estén analizando las variables que forman parte del proceso educativo. De no ser así, no se estarían adecuando las características y las necesidades de los y las estudiantes de hoy. La forma en que los alumnos aprenden responde a las variables que las circunstancias del tiempo y el espacio otorgan. Pero más allá de esto, es deber de los trabajadores de la educación, buscar canales que permitan conducir el aprendizaje, para así, lograr que los y las jóvenes busquen construirlo según sus características e intereses.

Es trascendental entonces conocer cuáles son los intereses de los alumnos para tener una idea base de cómo llevar el curriculum a sus vidas de modo que genere en ellos motivación. La interdisciplina no solo baja la carga académica, si no, puede generar a la vez, una alternativa novedosa de realizar los proyectos escolares. Si a esto sumamos sacar a los estudiantes de la sala de clases, puede ponerlos en un escenario distinto. La idea central entonces es hacer que el educando se motive por hacer los proyectos por lo atractivos que puedan ser, más que por la calificación final.

A continuación se buscara investigar sobre el parecer de los jóvenes y docentes, cómo abordar los factores que inciden en su aprendizaje, además de una propuesta que pueda motivar a su aprendizaje de manera significativa.

## RESUMEN

Existen muchos factores que influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje y esto se observa en el comportamiento académico de los alumnos, tanto por su disposición a nuevas actividades de clase, como a la realización de trabajos de investigación. Para ello la literatura es vasta en autores que evidencian la importancia de la motivación. La interdisciplina es una herramienta que puede ser de gran utilidad para lograr motivar, pero si a esto le sumamos un factor transformador, se puede tener a la mano un formato de clases distinto. Pero para ir más allá, es necesario sacar de la sala la clase misma y darle otro foco, para que así la enseñanza se dé por sí sola. El presente documento tiene por objetivo buscar cuáles son los factores que influyen en el rendimiento académico de los alumnos de primero medio de la Escuela Industrial Ernesto Bertelsen, con el propósito de hacer una propuesta, que permita ir en mejoras significativas. Para este efecto se realiza un estudio cualitativo con el fin de recoger información relevante que permita desde esa mirada, buscar posibles líneas de acción y así proyectar la propuesta.

## ABSTRACT

There are many factors that influence the teaching - learning process, and this can be observed in the students' academic performance, from their to new class activities to investigation projects. For this, the literacy is vast in authors that demonstrate the importance of motivation. Interdiscipline is a tool that can be very helpful to motivate, but if to this we add a transformative factor, you can have a very different class format on hand. Although to go further, it's necessary to remove the classroom itself and give it another focus so can learning can take place on its own. The objective of this document it's to search for the factors that influence the academic performance of the first-year of students at the "Escuela Industrial Ernesto Bertelsen," with the purpose of making a proposal that allows for significant improvements. For this a qualitative study is made in order to gather relevant information that allows, from that perspective, to find possible lines of actions and thus project the proposal.

## I.- ELABORACIÓN DEL DIAGNÓSTICO

### 1.1 Planteamiento Del Problema.

Estamos viviendo en una sociedad que presenta cambios de manera vertiginosa, con avances complejos, una información, fresca y más alcance de la mano. Un mundo globalizado y culturalmente disperso que debe ser orientado para que se transforme en un aporte a la educación de los jóvenes. Una persona nacida desde el 2010 en adelante, tiene otra cultura de vida muy diferente a lo que vivieron sus padres o formadores; dinero plástico usado casi en todo, fibra óptica que le permite una conexión con el mundo en segundos, teléfonos inteligentes que para lo que menos se ocupa es para hablar, computadores portátiles de fácil acceso independiente de la condición social. Frente a este cambio también se genera un desorden significativo en como clasificar la información relevante y como desechar lo que no nos sirve, por ende nos distrae del foco real de aprendizaje.

En nuestro país no es menor esta situación. Cada día más maestros de escuela se ven enfrentados a un aula que compite directamente con medios electrónicos que son más atractivos que las clases que plantean, y no es por hacer una referencia al ocio de los alumnos, si no, a la inmensa posibilidad académica que permite un acceso directo a la información de manera lúdica y practica.

Se podría afirmar que la forma en que obtienen la información los estudiantes ya no es la misma que vivió el profesor, y por lo mismo se genera una dicotomía en cómo el pedagogo quiere presentar los contenidos de aprendizaje a sus educandos de una manera primitiva e incluso obsoleta a como la necesita según estos cambios mencionados. Esta situación de procesos de cambios apresurados y constantes son muchas veces descartados por los docentes, porque les genera un trabajo adicional explorar los intereses de los alumnos para poder abordar el curriculum, y prefieren adaptar la clase expositiva en vez de una transformación mayor. Este proceso de adaptación es el mayor desafío a la hora de preparar la enseñanza incluyendo la mecánica de los alumnos a la hora de recibir la información, procesarla y analizarla. Por ello, se hace más necesario que nunca se deje de revisar las pedagogías y las metodologías didácticas empleadas, de modo que no estén enfocadas a la transmisión de información sino a la promoción de competencias en los individuos.(Romero, 2010)

Otro gran ausente en esta lista, es la emoción en la entrega de contenidos, es decir, lograr que el alumno se transforme cada vez que experimenta el conocimiento real y significativo. Una escuela es una organización de un sistema de relaciones que se estructuran en torno al aprendizaje y el aprendizaje es función de las emociones. (Cassasus, 2007).

El entender que el alumno es un ser emocional es fundamental a la hora de la búsqueda de nuevos desafíos, por ende, una clase expositiva que sólo busca la memorización más que una habilidad superior, solo generará desidia y desgano. Frente a esto, tanto la globalización de la cultura como un aula que no presenta emociones, si no, una rutina de memorización, se encuentran alumnos que no le hallan sentido a lo que aprenden, lo que puede provocar desconocer el sentido del currículum, los lleva a un aburrimiento, y desgano a la hora de predisponerse a la búsqueda del aprendizaje.

Esto lleva a pensar que la gran motivación de muchos alumnos es solamente la nota, la calificación sumativa, pero no el interés por aprender. Hay establecimientos donde la calificación se transforma en la gran vara de medición de la calidad de educación, sin tomar en cuenta que solo se busca que los alumnos viertan palabras en una prueba escrita donde sólo han memorizado para la ocasión. Esta práctica muy común de solo buscar una buena calificación se transformó en barómetro de éxito en muchas familias que lo único que buscan es que el informe de notas este rebosante. Es así como una de las motivaciones de los jóvenes corresponde a la valoración social, que a pesar de no influir directamente con el rendimiento académico, tiene que ver con los éxitos y fracasos que este encierra (Freije, 2009).

Esto es lo que se observa en el Colegio Diego Echeverría que se utilizará como objeto de investigación, jóvenes de bajo rendimiento y que a simple vista no lo motiva el hecho de estar en una sala lejos de sus propios intereses. Se nota un grado de desidia y una mala disposición al aprendizaje y por ende, hay malos resultados académicos, lo que genera un círculo vicioso ya que los docentes al ver esta predisposición, tampoco buscan renovar sus prácticas pedagógicas. Es por esto que surge la necesidad de investigar como podemos proponer una alternativa de acercar el currículum de una forma distinta, que motive, emocione y donde los jóvenes sean los constructores de su aprendizaje, en concreto un evento académico que sea novedoso y atractivo que los saque de la rutina, que los mueva a buscar las soluciones de lo planteado.

## 1.2 Justificación

El tiempo en el que la sociedad se mueve con el uso de tecnologías que permiten al hombre desenvolverse con mayor agilidad tanto en la búsqueda de información, así también se hace más cercanas a los alumnos y provoca que el trabajo docente se vea afectado ya que el adolescente cuenta tecnología móvil con comunicación directa al mundo y mucho más entretenida que la actividad propuesta por el docente. El alumno al no entender el porqué del contenido prefiere distraerse antes de sumirse en algo aburrido para él. La importancia de buscar un formato de clase que se alinee a las características de los alumnos y sus intereses

La búsqueda de nuevas formas de motivar a los alumnos a que el aprendizaje tenga relación con lo real, y no diste de su entorno, es clave a la hora de proponer que ellos sean los que formulen nuevas ideas para modificar las clases. El saber interpretar sus pensamientos, gustos e intereses no tiene por qué está alejado del curriculum. Por ello es tan importante la motivación porque está relacionado netamente con las emociones del educando. En el caso de la interacción en el aula, las emociones que fundan las acciones de los estudiantes serían determinantes para el curso que sigue su aprendizaje, al favorecer o limitar acciones de una cierta clase según sea la emoción que las sustente(Ibañez, 2002).

Se necesita una práctica donde el alumno puede generar una reflexión con lo que aprende y para que lo aprenda, Un medio para llegar a satisfacer esta motivación y lograr captar la atención del alumno es la Educación Experiencial, proceso a través del cual un alumno construye conocimiento, habilidad y valor a partir de la experiencia directa. (Itin, 1999). Con esto podemos evitar la deserción escolar, el bajo rendimiento y la predisposición negativa.

Lo que se busca es lograr realizar una actividad que motive a los estudiantes no solo a la actividad en sí, si no a la búsqueda de sus propias características individuales. El primer beneficiado es por antonomasia el alumno, y por ende los docentes que tendrán pie para poder diseñar sus clases a través de un método innovador y que prenda el interés de sus alumnos.

## II.- MARCO TEÓRICO

### 2.1 Introducción al Marco Teórico

Durante siglos se ha buscado cuáles son las variables que interfieren en el aprendizaje de los estudiantes; familia, escuela, ambiente social, situación socioeconómica, etc. De estos últimos podemos tomar la escuela como la más factible de intervenir e investigar ya que sus distintos actores son más cercanos de abordar. Las temáticas relacionadas a las variables que son consideradas parte de la enseñanza formal son temas que trascienden y constantemente son revisadas por expertos para darle sentido a las diferentes crisis que tienen los sistemas escolares tanto a macro como a micro nivel. Esto lógicamente va en directa relación con la calidad de la educación y por lo mismo que es tan importante, indagar en las diferentes corrientes y buscar en los mismos educandos cuáles son los factores que inciden en su aprendizaje. En general, se estima que el efecto escuela depende, en alrededor de 2/3 de partes, de la calidad de la docencia impartida (Bruner & Elacqua, 2003).

De ahí la necesidad de enfocarnos en la escuela como punto de observación y mejora, tendríamos que comprender los fenómenos del aprendizaje en el aula, haciendo un estudio acabado de cómo el ser humano recibe la información, como la procesa y como logra retenerla, todo visto desde el contexto educativo. Si no observamos cuáles son los componentes que involucran el aprendizaje, esto generará malos resultados académicos y una cadena experiencias negativas posteriores.

### 2.2 Prácticas Pedagógicas

Los maestros influyen en el aprendizaje de los estudiantes con sus planes, su organización de la enseñanza, sus métodos educativos y su trato con ellos. (Schunk, 1997). De ahí el valor que se debe dar a la práctica docente como una forma de mejorar los resultados académicos y más aún a la formación de los alumnos como personas que contribuyan a la sociedad. Es trascendental que se busquen prácticas pedagógicas o formas que promuevan la enseñanza del educando para que este se sienta pleno y comprenda los contenidos como parte del camino de percibir el comportamiento humano y el mundo de manera autónoma y real. Si cada establecimiento colocara énfasis en la búsqueda de prácticas innovadoras que motiven a los jóvenes, por lógica habrá una mejora considerable. Estas deben estar insertas dentro de su línea

curricular y por ende, tema básico a la hora de diseñar un modelo de planificación de clases.

Se necesita que los maestros se involucren con sus alumnos de manera clara y precisa. Los profesores del siglo XXI han de aprender a comunicarse con sus estudiantes a través de una lengua y de estilos comunes (Prensky, 2015). Dicho de otra manera, uno de los desafíos pedagógicos más grandes, es personalizar el curriculum, de manera que cada alumno se vea enfrentado a tareas posibles de lograr para que a través del éxito, logre un sentimiento de eficacia que le permita desarrollar al máximo sus capacidades (Milicic, 2001).

Este desafío se comienza por tener en cuenta elementos fundamentales como: conocer el curriculum, tener la didáctica para acercarlo a los jóvenes, conocer a los estudiantes, sus intereses, sus motivaciones, sus talentos y sus formas de adquirir el conocimiento. A esto le podemos sumar los cuatro dominios del Marco para la Buena Enseñanza; la preparación de la enseñanza, la creación de un ambiente propicio para el aprendizaje, las responsabilidades profesionales, y la búsqueda de la enseñanza para el aprendizaje de todos los estudiantes (CPEIP, 2008). Pero dentro de las responsabilidades profesionales uno de los aspectos importantes en la elaboración del clima del aula es sin duda la motivación de la enseñanza. La acción pedagógica debe ser intencionada y también “apunta a adquirir reglas que permiten enfrentar situaciones conocidas, que se reproducen, pero también permiten tratar problemas nuevos, conocidos.” (Martínez, 2015).

### 2.3 La Motivación en la sala de clases

Motivación es conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona, es decir, lo que mueve a una persona a hacer un determinado acto, algo inevitable de tomar en cuenta antes de planificar una clase o un contenido (Real Academia Española (RAE)).

Como podríamos enfrentar el aula sin antes ver qué mueve a los alumnos, qué los estimula, lo que les hace “abrir la mente” para la adquisición de conocimientos significativos. Lo que corresponde a cada clase es: que los

alumnos estén incitados y llanos a la obtención de nuevas aventuras educativas que den paso consistente a que el curriculum este aportando de verdad en el alumnado, y no es solo un proceso calificativo. Normalmente cuando un deseo consiente se analiza vemos que, tras él, podemos llegar, por así decirlos, a otros fines más fundamentales de la persona (Maslow, 1991).

La motivación es más que un proceso es un producto, como proceso no podemos observar la motivación directamente, sino que la tenemos que inferir de ciertas conductas como la elección entre distintas tareas, el esfuerzo y la persistencia (Pintrich & Schunk, 2006). Las necesidades humanas tanto internas como externas son parte de la naturaleza de cada persona, inherente en cada alumno que se debiera tomar en cuenta al momento de poder llevar a cabo una planificación estratégica que tenga resultados significativos. Por último predisponer a los educandos que lo que vivirán será elemental no solo para su evaluación, si no para su vida. La motivación para el estudiante es fundamental a la hora de buscar un aprendizaje significativo. La carencia de este solo repetirá una rutina monótona que genera un desgano y hasta muchas veces desidia. En síntesis, aburrimiento:

“El aburrimiento se relaciona con ese vivir deprisa y con la necesidad de dar una respuesta instantánea al deseo, las formas de vivir y comunicarse ya no son las mismas, el cambio es una constante en todos los ámbitos que circundan al joven y sin embargo la escuela sigue siendo tradicional ya que se basa en modelos pedagógicos del pasado”(López & Sanchez, 2010, pág. 5)

Los alumnos que no están motivados para el aprendizaje no suelen mostrar la aptitud necesaria para ser sistemáticos en sus esfuerzos por aprender. Suelen prestar poca atención al desarrollo de la clase y no organizan ni preparan material, sus apuntes son pobres, descuidados y poco completos. Pueden no monitorear su nivel de comprensión de la tarea o pedir ayuda cuando no la entienden lo que se les está enseñando (Pintrich & Schunk, 2006). Así la motivación según las autoras de la investigación, es un factor decisivo en el proceso de enseñanza y el profesor debe propiciarla, para dar razón de ser a las clases (López & Sanchez, 2010)

De ahí la importancia de la motivación como un recurso de aprendizaje fundamental en el desarrollo de uno o más enseñanzas. Sería utópico pensar que los alumnos tendrán todas sus clases innovadoras y sumamente profundizadas en contenidos fuertemente significativos, pero podemos hablar de conjuntos de experiencias enriquecedoras que en sí logran predisponer a los alumnos a una motivación no solo para una clase si no para la enseñanza misma. Dicho de otro modo, es necesario que la enseñanza se aborde desde una concepción curricular que considere la motivación como eje central del estudiante, como, por ejemplo, currículos de naturaleza social o de experiencia personal, como lo son el reconstruccionista social, el personalizado o el Socio – Cognitivo. De estos enfoques curriculares, el de la línea socio-cognitiva es aquel que aborda la enseñanza de habilidades cognitivas enmarcadas en aprendizajes que desarrollan elementos sociales y personales, de ahí que el Marco curricular nacional tenga como sustento este tipo de curriculum, desarrollando con igual fuerza aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Para concretar en el aula un curriculum de naturaleza socio-cognitiva es necesario generar actividades y seleccionar metodologías que desarrollen todos los elementos que este enfoque contiene. Metodologías activas como El aprendizaje Experiencial.

#### 2.4 El Aprendizaje Experiencial como Alternativa

Una forma de buscar reflexión sobre experiencias pedagógicas podemos hablar de aprendizaje experiencial, una forma de hacer que el curriculum sea más democrático, es decir, que la experiencias educativas sean significativas y contribuya al desarrollo del conocimiento de todo el alumnado. La importancia de una buena motivación y de un análisis de lo aprendido tiene un mayor grado de comprensión de que se está haciendo y porque se está haciendo, estas dos bases de la enseñanza pueden por si solas motor de éxito a la hora de planificar la clase, y si a esto le sumamos el desafío de que el estudiante es el protagonista de su aprendizaje toma mayor utilidad el uso de esta forma de aprender de los alumnos.

Los rasgos característicos del aprendizaje experiencial es que involucra al individuo en una interacción directa con lo que está estudiando en lugar de una mera “contemplación” o descripción intelectual Smith (2001). Es dicho de otra manera hacer que el alumno tenga una experiencia real con el contenido, sale

del modelo común en el que el alumno se ve inmerso día a día. Puesto que los individuos aprenden continuamente fuera de contextos formales, como consecuencia de su experiencia e interacción con el medio, el estudio de otros tipos de aprendizajes que se desarrollen espontáneamente en ambientes distintos a las aulas, podría permitir entender u aprovechar su potencial formativo (Romero, 2010). Pero lo que puede ayudar a tener un aprendizaje significativo es la reflexión que el estudiante puede hacer sobre lo que hizo en este entrenamiento con la realidad. Este aprender haciendo, logra situar al alumnado en una posición de análisis, que es nutrida por lo no planificado, lo emergente de la actividad y del contacto con quien se llevo a cabo el proyecto. La reflexión se señala por tanto, como la clave para garantizar la construcción de conocimiento a partir de la experiencia (Ruiz, 2013)

Según Itin(1999), es una filosofía holística, donde hay experiencias cuidadosamente elegidas, respaldadas por la reflexión, el análisis crítico, se estructuran para requerir que el alumno tome la iniciativa, tome decisiones y sea responsable de los resultados, planteando preguntas de forma activa, investigando, experimentando, siendo curioso, resolviendo problemas, asumiendo la responsabilidad , ser creativo, construir significado e integrar conocimiento previamente desarrollado.

Cuando el estudiante es capaz de enfrentar situaciones reales se consolida el conocimiento significativo, contextualizando, lo transferible y funcional y se fomenta su capacidad de aplicar lo aprendido. (Romero, 2010)

## 2.5 La Interdisciplina

Una aproximación a su concepto nos explica cómo la interdisciplinariedad consiste en la coordinación, prevista de antemano, de dos o más disciplinas para estudiar un área o concepto determinado(Zavala & Salinas, 2017). Lo que en palabras simples es unir dos o más asignaturas para abordarlas en un solo proyecto educativo. Este formato que entrega a alumno una visión fuera de lo comúnmente sistemático, sacándolo de la asignatura y de sus propios contenidos para darle un sentido más práctico. A raíz de esto la interdisciplinariedad puede verse como una estrategia pedagógica, ya que logra hacer explorar al alumno fuera de un contexto monótono. Es la riqueza de cada ramo que en conjunto pueden hacer que el alumno tenga la necesidad de buscar, analizar indagar, y crear un aprendizaje más significativo, en especial,

cuando este desafío se enfrenta a un escenario real. La cooperación entre disciplinas conlleva interacciones reales; es decir, reciprocidad en los cambios y por consiguiente, un enriquecimiento mutuo. (Carvajal, 2010). La interdisciplinariedad cobra sentido en la medida en que se flexibiliza y amplía los marcos de referencia de la realidad, a partir de la permeabilidad entre las verdades de cada uno de los saberes (Follari, 2005). Ahora bien más allá de buscar puntos en común de las asignaturas la idea es lograr: un punto en el que las diferentes piezas realmente interactúen, creando así conexiones de sentido entre las partes (Van de Linde, 2014)

Si hay un punto común entre el aprendizaje experiencial y la interdisciplinariedad es hacer que el alumno trabaje bajo contextos reales, o por lo menos eso conduce, a una integralidad de contenidos expuestos en una situación verídica de interacción, esto ligado a la motivación que el mismo aprendizaje experiencial propone al momento de concientizar el proyecto que se trabajará, la reflexión por ende comienza desde el momento en el que se presenta en los alumnos esta alternativa educativa. A todo lo anteriormente nombrado, sumamos la carga disminuida bajo la mirada de menor cantidad de conceptos a trabajar, ya que el enfoque está en un solo propósito, por lo tanto minimiza el trabajo. Educa un pensamiento más lógico, crítico, reflexivo e integrador reflejado, la complejidad de la propia naturaleza y de la sociedad. (Latouche, 2009). Por ende, se puede enunciar que esta búsqueda de información, investigación y posterior reflexión, hace que la suma de dos o más asignaturas puede encontrar un punto común, ya que más allá de la materia u objetivos de aprendizaje, son las habilidades y valores las que pueden aportar a este proceso.

Si ponemos la mirada en el docente, podemos ponerlo en un escenario de trabajo colaborativo que preside una amplitud de ideas que pueden ir en mejora de cualquier aprendizaje. Este trabajo en red necesario incluso para la elaboración del portafolio del módulo 3, donde se debe describir una experiencia de trabajo colaborativo en la que haya tenido la oportunidad de dialogar y reflexionar en conjunto con otros/as colegas o integrantes de la comunidad educativa. (MINEDUC, 2016).

La falta de tiempo para investigar, el paradigma de dividir el currículum mirándolo solo desde la perspectiva de la asignatura que imparte el docente y el hecho de no conocer una alternativa que integre conceptos distintos en un solo proyecto educativo, hace suponer que es una de las razones por las que se

pone en práctica de manera pasiva. El paradigma de mirar el curriculum dividido puede ser dar uno la vuelta una vez que se haga una reflexión que genere la práctica de la interdisciplina. Debemos entender el curriculum como una propuesta base, donde logramos un piso para comenzar a soñar. El curriculum nacional solo contiene algunos lineamientos generales. Hay una gran autonomía curricular en las escuelas, basada en la confianza en los profesores y directivos (Waissbluth, 2018)

### III.- PLANIFICACIÓN DEL DIAGNOSTICO

#### 3.1 Contexto institucional

El establecimiento en cuestión es la Escuela Industrial Ernesto Bertelsen Temple, de la ciudad de Quillota, región de Valparaíso, pertenece a la Fundación Diego Echeverría Castro. Esta fundación nace en 1934 luego que su benefactor del mismo nombre dejara su herencia para hacer que los indigentes de Quillota pudiesen salir de la pobreza. En 1934 nace el Asilo de huérfanos, donde se ubicaba la casa de don Diego, albergando a 50 niños desamparados. Hoy la escuela que lleva el nombre del primer director de la fundación. En 1945, la escuela reduce el número de internos y se abre a los externos como escuela y llega a tener unos 300 alumnos pobres a quienes se atiende de manera gratuita dándoles enseñanza primaria e industrial. El número de alumnos van aumentando progresivamente, se acomodan y construyen nuevos locales y se moderniza la maquinaria.

Hoy, el Establecimiento es una destacada Escuela Industrial con excelencia académica, que cuenta con más de 1600 alumnos desde pre kínder hasta cuarto Medio, ofreciéndoles carreras técnico profesionales, tales como Electricidad, Electrónica y Mecánica Industrial. Cuenta con un proyecto educativo orientado por los valores del evangelio, que promueve el desarrollo de la persona integral para lograr buenos cristianos y virtuosos ciudadanos, según el carisma de San Marcelino Champagnat, sacerdote fundador de la Congregación de los Hermanos Maristas.

Actualmente es un colegio subvencionado gratuito que, apegado a la intuición que le dio origen, permite a los apoderados cercanos a Quillota, optar por un colegio cuyo Proyecto Educativo está centrado en los valores católicos y maristas. Cuenta con una planta de 120 profesores, 5 paradocentes y distintos trabajadores de otras profesiones de apoyo a la labor educativa, además está adscrito a la subvención escolar preferencial y con el programa de integración escolar. En lo que respecta a infraestructura el establecimiento cuenta con: Biblioteca, tres laboratorios de computación: seis multicanchas, un gimnasio, cuatro camarines con duchas, tres comedores: amplios y equipados para atender a la gran mayoría del alumnado, baños separados por niveles, enfermería, sala de usos múltiples, sala de música, campo deportivo: con cancha de pasto natural, talleres de especialidades industriales.

### 3.2 Actores Involucrados.

a) **Alumnos de primeros medios:** El colegio cuenta con cinco primeros medios, donde una gran cantidad de alumnos viene de la enseñanza básica del mismo establecimiento, y otra parte fue formado en otras escuelas, al comienzo del año y teniendo el total de la matrícula, se distribuyen los alumnos de manera aleatoria y uniforme en número.

B) **Profesores de los alumnos de primero medio:** Los docentes del colegio, educadores y creadores de aventuras educativas distintas, serán el foco de investigación para conocer su parecer con respecto a las prácticas educativas.

### 3.3 Estrategias Metodológicas

Para la recolección de datos, la investigación se basa en la metodología de enfoque cualitativo, para la recolección de datos se utilizará la encuesta. Se busca que el alumnado principal actor sea el que juzgue según su criterio, si la forma de aprender va acorde a los tiempos, si tienen la motivación necesaria y si logra hacer que sea significativa, relevante y acorde a sus intereses con el fin claro de llevar el curriculum a la realidad. Esto será contrastado con el parecer de los docentes aplicando las mismas preguntas de la encuesta a los alumnos así se podrá comparar las diferencias entre uno y otro actor.

Para ello se basaron las preguntas en el Marco para la Buena Enseñanza, documento del Ministerio de Educación, instrumento guía que define los lineamientos de un profesor en la búsqueda de estrategias como en parámetros esenciales y básicos de cada docente.

### 3.4 Diseño de la Encuesta:

Para poder dar mayor validez al instrumento se utilizó el Marco Para la Buena Enseñanza que tiene relación con la investigación, para ello se elaboró una tabla de concordancia entre indicadores de la encuesta con los dominios, criterios y descriptores de estos parámetros entregados por el Ministerio de educación desde el año 2003 y que hasta hoy es el que se mantiene vigente. (Anexo 1)

Se utilizó los cuatro dominios de ellos se extraen criterios y descriptores que tienen estrecha relación con la investigación. A estas preguntas se le suman tres que tiene relación con el planteamiento del problema de manera directa. Lo que se pretende es conocer la práctica de los educadores en cuanto a si utilizan estrategias o formatos desafiantes, clases atractivas donde participen, comprendan y aprendan todos los estudiantes, buscando motivarlos, emocionarlos contextualizando la materia al mundo real. Además recoger la información con respecto a si los alumnos quieren salir de aula y darle una mayor utilidad a la asignatura, incorporando dos o más disciplinas a un proyecto o actividad en común.

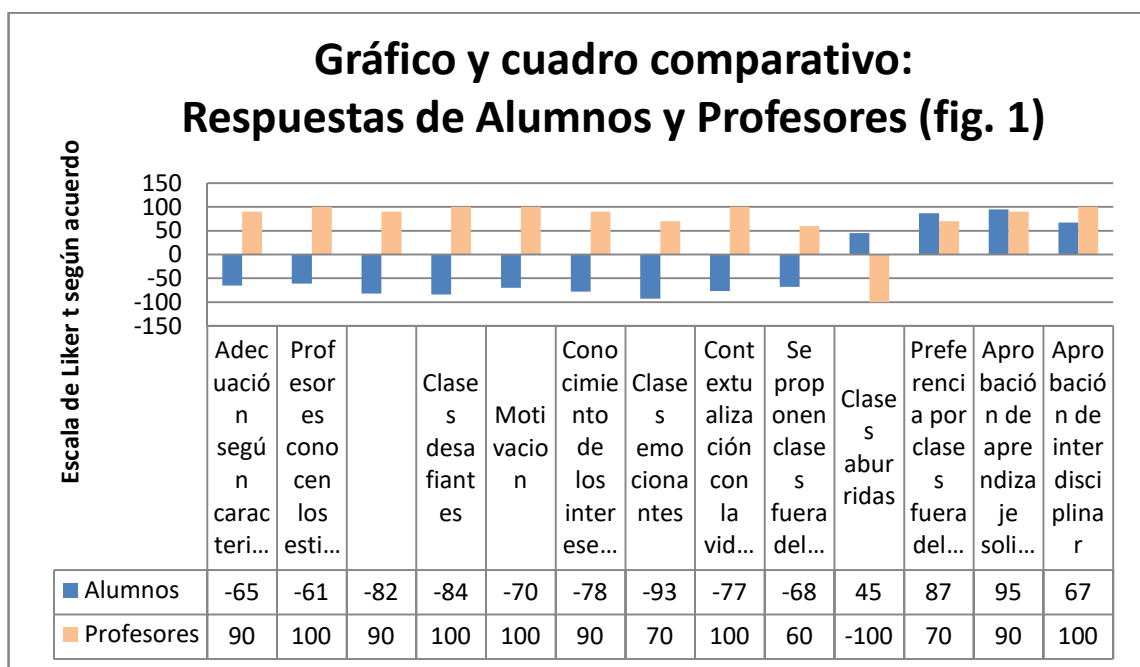
En la encuesta se utiliza la escala de Likert, basándose en el acuerdo con la formación. Con respecto al tipo de muestra, será probabilístico aleatorio, pensando en que la población tiene una cantidad de 195 alumnos se recogerá la información de 100 alumnos (anexo 2).

Para hacer un cuadro comparativo con el resultado se elabora una encuesta con las mismas preguntas pero basándose en la mira y perspectiva de los docentes (Anexo 3).

## V.- RESULTADOS DEL DIAGNOSTICO.

### 5.1 Descripción de Resultados.

Después de recoger los resultados de las encuestas tanto como la que se realizó a los alumnos como a los profesores (anexo 4 y 5), se toman ambas y se hace un cuadro comparativo para tener un panorama de mayor claridad al momento de analizar los datos. (fig. 1)



Como se observa en el cuadro, donde el nivel de acuerdo y totalmente de acuerdo está en positivo y el nivel de desacuerdo y totalmente en desacuerdo está en negativo, podemos apreciar a simple vista que hay grandes diferencias entre lo que plantean los alumnos con lo que sostienen los docentes. Por lo menos en los puntos más importantes de la investigación, se puede aseverar que los estudiantes afirman la falta de elementos básicos para la realización de las clases, tales como: la motivación, el conocer los intereses y las características de los estudiantes. Se puede destacar que los docentes al responder de acuerdo o muy de acuerdo en todas las afirmaciones, muestra una falta de autocrítica a las prácticas, esto pensando en la contrariedad con lo respondido por los educandos. Para profundizar cada uno de los puntos, se presenta el siguiente análisis.

## 5.2 Análisis de los Resultados:

Una vez aplicada la encuesta tanto a los alumnos como a los profesores

1. La mayoría de los alumnos encuestados no cree que los profesores adapten sus conocimientos a las características de los alumnos, mientras que los docentes están de acuerdo que eso ocurre en un 90%.
2. Aproximadamente seis de cada 10 estudiantes cree que los profesores no conocen los distintos estilos de aprendizaje de sus alumnos, a diferencia de los profesores que en su totalidad creen conocer este ítem.
3. El 90% de los pedagogos cree que le ofrece oportunidad de participación en clases o actividades, a diferencia de los alumnos que un 82% afirma todo lo contrario.
4. Un número importante de alumnos postula que los profesores no proponen clases desafiantes, mientras que todos sus maestros creen lo contrario.
5. 70% de los alumnos encuestados sostiene que los docentes no motivan en sus clases mientras que la totalidad de los profesores encuestados cree que lo realiza.
6. Casi 8 de cada 10 alumnos cree que los profesores no adecuan los contenidos a los intereses de sus estudiantes, por el contrario de los docentes que en 90% manifiesta lo contrario.
7. 93 % de los alumnos que sus clases emocionantes, pero los pedagógicos creen en un 70% que si son emocionantes.
8. Casi 8 de cada 10 alumnos no observa que las clases estén contextualizadas con la vida real, mientras que todos los profesores encuestados cree que si lo realiza
9. Los alumnos en un 68% manifestó que los profesores no proponen clases fuera de aula, pero los profesores dicen hacerlo en un 60%.
10. Casi la mitad de los alumnos encuestados cree que los profesores hacen clases aburridas mientras que los afectados en un 100% cree que no son aburridas para sus estudiantes.
11. Ambos grupos de encuestados aprueban que las sería ideal las clases fuera de la sala de clases.
12. Casi en su totalidad los encuestados están de acuerdo que la solidaridad sería un aprendizaje más atractivo.
13. Hay un acuerdo entre profesores y alumnos con respecto al trabajo interdisciplinario

## VI.- DISEÑO DE LA INNOVACIÓN

### 6.1 Introducción al Diseño.

En resumen con lo visto anteriormente y observando la tendencia que muestran los resultados y haciendo hincapié en las brechas que se forman cuando las opiniones vertidas son contrarias en las respuestas nos podemos dar cuenta que las más grandes discrepancias son las siguientes:

- Los alumnos a diferencia de los profesores creen **que las clases no son desafiantes**, muy distinto a lo que creen sus propios profesores.
- Se torna preocupante el que los alumnos creen que los profesores **no dan oportunidad de participación**. Aquí nuevamente encontramos discrepancia con los docentes.
- Otro punto importante es el tema de la motivación, en este punto, la totalidad de los pedagogos apuntan a que **motivan**, pero la mayoría de los alumnos no cree que se hace.

Por otro lado hay puntos en común con los que se puede avanzar hacia un diseño acorde tanto para mejorar las falencias como para aunar criterios. De la encuesta realizada las mayores concordancias son las siguientes:

- Tanto alumnos como profesores sostienen que el aprendizaje solidario sería mucho más atractivo como una forma de innovar.
- Concordante con lo anterior ambos integrantes de la comunidad educativa creen que salir de la sala de clases sería ideal.
- La aprobación de la interdisciplinariedad es amplia en ambos grupos consultados.

Por ende basando en estos conceptos claves que resultaron negativos: Clases desafiantes, oportunidad de participación, y motivación, en conjunto con los conceptos claves que resultaron positivos como: la interdisciplinariedad, trabajo fuera de las salas de clases y el aprender ayudando, podemos establecer un modelo de innovación que permita fortalecer lo que se observa débil o dispar y valorar lo que hay en acuerdo. En concordancia con el planteamiento del problema, donde se observaba la falta de motivación de los estudiantes a través del bajo rendimiento y la poca predisposición al aprendizaje sumado al marco teórico donde se expresó la importancia de la motivación, la factibilidad de implementar la interdisciplinariedad y el aprendizaje

experiencial, es propicio hacer sinergia para establecer un modelo acorde a estos resultados.

## 6.2 Descripción General de la Innovación.

Intervenciones Urbanas Interdisciplinarias:

Basados en el Aprendizaje Experiencial, donde ponemos al alumno en una situación real, además de buscar la reflexión sobre su práctica, de modo de lograr el conocimiento significativo, siguiendo una experimentación activa; concreta, reflexiva, es que se plantea un formato donde dos o más asignaturas propongan a los alumnos salir a mostrar en la vía pública los que han aprendido con el sentido de culturizar a los transeúntes. De esta manera el foco no está en la evaluación sumativa, si no, en el evento en sí. Para ello se propone la actividad a los alumnos, explicando que primero habrá una etapa de búsqueda de información y de preparación, para así, distribuir roles y responsabilidades. Se enfatiza en la importancia de presentar un objeto y/o servicio de primer nivel, ya que se ofrecerá a personas fuera del contexto escolar. El contenido a tratar de las asignaturas que no necesariamente es afín en lo científico o humanista, pero si está ligado a los objetivos de aprendizaje de las bases curriculares. Con esto se busca además que el alumno se motive a preparar una exposición, pensando en cómo contribuirá culturalmente al entorno.

Intervención Urbana: Personajes Históricos, Asignaturas de Tecnología e Historia

Se presenta como un servicio a la comunidad (tecnología) mostrando al término del mes de la patria personajes que formaron las bases de institucionalidad de Chile. Los alumnos se agrupan de dos y se caracterizaran representando a un personaje, explicando quien era y cuál fue su aporte a la historia. Cada grupo elijará un personaje dentro de un abanico de posibilidades. Los alumnos buscaran cual será el contenido más relevante a relatar y será evaluado en clases antes del evento.

### Intervención Urbana: Muestra de Ciencia y Tecnología:

Se plantea la necesidad de mostrar a la ciudadanía la necesidad reciclar y de reducir los efectos negativos que generan los materiales, para esto los alumnos prepararan en clases proyectos de reciclaje efectivo, factible y de gran impacto para así generar conciencia en los ciudadanos, mostrando estos productos. Los estudiantes hará una muestra en plena vía pública peatonal, explicando cuales son los beneficios tanto monetarios como medioambientales de la reutilización de los materiales.

#### 6.3 Objetivo General:

- Diseñar, ejecutar y evaluar un proyecto de intervenciones urbanas interdisciplinarias alineadas con el curriculum, buscando contribuir culturalmente al entorno cercano y lograr extender la sala de clases a la calle.

#### 6.4 Objetivos Específicos:

- Diseñar e implementar actividades de aprendizaje experiencial, desafiante, que motive a los estudiantes a gestionar ellos mismos los aprendizajes para así dar un mayor protagonismo de todos los estudiantes.
- Hacer partícipe a personas externas a la comunidad educativa, incluyéndolos en un proyecto de intervención interdisciplinario y experiencial.
- Plantear una experiencia educativa que tenga proyección en el tiempo y/o con otras asignaturas.
- Diseñar instrumentos de evaluación para la implementación del proyecto y otra para los resultados.

## 6.5 Población Beneficiada

Lo beneficiados con la actividad son dos cursos del nivel primero medio con una matrícula de 43 y otro de 45 alumnos pertenecientes a la Escuela Industrial Ernesto Bertelsen Temple. Se espera que ellos puedan vivir una experiencia distinta a las clases exponenciales y buscar una experiencia educativa que les genere grandes expectativas, más que como una actividad de aprendizaje, que sea para ellos un evento donde pueden contribuir a la cultura de los habitantes de Quillota y/o los que visitan la ciudad. Otros beneficiarios son los docentes participantes, ya que tendrán, si se logran los objetivos, una herramienta pedagógica innovadora que pueden adherir a su práctica docente. Por último, se puede incorporar a los transeúntes como un beneficiario indirecto, ya que a ellos se les presentarán los contenidos aprendidos de manera lúdica y didáctica.

## 6.6 Resultados Esperados

Con la realización del proyecto se espera:

- Unión de las asignaturas de historia con tecnología y ciencias con tecnología a través de proyectos de aprendizaje experiencial.
- Actividades educativas en la vía pública.
- Vínculos con el entorno a través del aprendizaje experiencial fuera de la sala de clases.
- Alumnos motivados por el proyecto y que participan en cada una de sus etapas.
- Mayor protagonismo en el proceso de enseñanza aprendizaje de parte de los alumnos.

## 6.7 Monitoreo y Evaluación

### 6.7.1 Monitoreo

Para poder monitorear cada una de las actividades, se utilizarán según su índole, distintas evidencias que permitan seguir cada uno de los pasos del proyecto, Para las reuniones se utilizará el acta de reunión, donde se especificará cuales fueron los puntos de acuerdo, además de los puntos en

común de las asignaturas y los objetivos de aprendizaje que cubren académicamente ambas asignaturas. Estas serán evidencia tanto de las reuniones con los docentes, como con los directivos y el jefe de la unidad técnico pedagógica. Para salidas a terreno se hará registro fotográfico,

#### 6.7.2 Evaluación

Para evaluar el proyecto de innovación se ejecutarán tres tipos de evaluación al final del proceso donde se analizaran tres ejes:

- El primero es una encuesta de satisfacción de los alumnos con respecto al proyecto.
- Se buscará observar quienes alcanzaron un desempeño destacado en los criterios de ambas rúbricas, en cada proyecto y por ende las calificaciones en ambas asignaturas.
- Los profesores involucrados participaran de una Entrevista en profundidad para sacar conclusiones de la innovación realizada.

#### 6.8 Descripción de las Etapas y Actividades del Proyecto de Innovación

Etapa	Actividad	Seguimiento	Fecha
-------	-----------	-------------	-------

Sensibilización	Reunión con el jefe de UTP y con Director de Sección para dar a conocer el proyecto	Acta reunión	de	18 de junio
	Invitación en consejo de profesores a participar de proyecto interdisciplinario	Acta reunión	de	20 de junio
	Reunión con profesores que aceptan trabajar el proyecto y se pactan acuerdos y se determinan las responsabilidades	Acta reunión	de	2 de julio
Diseño	Reunión con los docentes para hacer tabla de especificaciones y posibles instrumentos de evaluación de desempeño	Acta reunión	de	23 de julio de - 30 de julio
	Reunión con de los profesores de Ciencias, Historia, Tecnología con Coordinador Pedagógico (Jefe de la Unidad Técnica pedagógica) para presentar diseños y recibir retroalimentación, aportes, etc. Se deciden fechas de implementación.	Acta reunión	de	6 de agosto

Etapa	Actividad	Seguimiento	Fecha
-------	-----------	-------------	-------

Implementación	Propuesta de proyecto a los alumnos de los primero medios que harán los proyectos de intervención urbana	Acta reunión de	12 y 13 de agosto
	Actividades de aula de preparación del proyecto. En todas las asignaturas involucradas. Proyecto de Historia y tecnología	Planificación de clases.	20 de agosto al 3 de septiembre
	Entrega de cartas de autorización a apoderados para salidas a terreno	Carta a Apoderados	3 de septiembre
	Salida a museo del curso que trabajara en proyecto de Tecnología e Historia (Museo de Cera de Las Condes)	Fotografías	10 de septiembre
	Intervención Urbana de proyecto interdisciplinario de Tecnología e historia.	Fotografías	30 de septiembre
	Actividades de aula de preparación del proyecto. En todas las asignaturas involucradas. Proyecto de Ciencias y Tecnología	Planificación de clases.	1 al 15 de octubre
	Salida a museo del curso que trabajara en proyecto de ciencias (Museo Interactivo Mirador)	Fotografías	22 de octubre
	Intervención Urbana de proyecto interdisciplinario de Ciencias y tecnología	Acta reunión de	29 de octubre

6.9 Cronograma de la implementación.

Por medio de esta carta Gantt se presenta cual era el cronograma ideal.

CARTA GANTT PROYECTADA	JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Prestación a Jefe de Utp																								
Presentación de modelo a profesores.																								
Reunión de profesores participantes																								
Vacaciones de invierno																								
Reunión pedagógica con docentes participantes																								
Presentación del proyecto a los cursos																								
Clases preparativas																								
Entrega de cartas de autorización a apoderados para salidas a terreno																								
Salida a museo del curso que trabajara en proyecto de Tecnología e Historia																								
Vacaciones de Fiestas Patrias																								
Intervención Urbana de proyecto																								
Interdisciplinario de Tecnología e Actividades de aula de preparación del proyecto. En todas las asignaturas																								
Salida a museo del curso que trabajara en proyecto de ciencias (Museo																								
Intervención Urbana de proyecto																								
Interdisciplinario de Ciencias y																								
Análisis del Proyecto (profesores)																								
Análisis del Proyecto (alumnos)																								

### 6.10 Cronograma de Actividades Realizadas.

Debido a la contingencia nacional, se suspendieron las clases a nivel nacional, y el retorno fue parcial, solo media jornada, sumando a esto no poder hacer actividades fuera del establecimiento. A continuación se muestra la carta Gantt que con las actividades que se lograron realizar.

CARTA GANTT DESARROLLADA	JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE		OCTUBRE				NOVIEMBRE							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
Prestación a Jefe de Utp																										
Presentación de modelo a profesores.																										
Reunión de profesores participantes																										
Vacaciones de invierno																										
Reunión pedagógica con docentes participantes																										
Presentación del proyecto a los cursos																										
Clases preparativas																										
Entrega de cartas de autorización a apoderados para salidas a terreno																										
Salida a museo del curso que trabajara en proyecto de Tecnología e Historia (Museo de Cera de Las Condes)																										
Vacaciones de Fiestas Patrias																										
Intervención Urbana de proyecto interdisciplinario de Tecnología e historia.																										
Actividades de aula de preparación del proyecto. En todas las asignaturas involucradas. Proyecto de Ciencias y Tecnología																										
Salida a museo del curso que trabajara en proyecto de ciencias (Museo Interactivo Mirador)																										
Intervención Urbana de proyecto interdisciplinario de Ciencias y tecnología																										
Análisis del Proyecto (profesores)																										
Análisis del Proyecto (alumnos)																										

## VII.- DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

### 7.1 Análisis de los Resultados

La evaluación por parte de los alumnos no se pudo realizar, ya que la contingencia social nacional, no permitió terminar el proceso de manera regular. Además sólo una de las dos intervenciones urbanas interdisciplinarias se llevó a cabo, la que unía las asignaturas de historia y tecnología. La segunda intervención donde los alumnos expondrían materiales reciclados de ciencia y tecnología, estaba proyectada para la cuarta y quinta semana de octubre.

El segundo punto es la evaluación del desempeño de los alumnos que es de carácter sumativa. Para evaluar los criterios planteados, se utilizaron rúbricas. Mirados ambos instrumentos, tanto el de historia como el de tecnología, logramos apreciar un buen resultado, si esto le sumamos que todos participaron y cumplieron en intervención urbana, si ausencias el día de la presentación.

Aun así, un grupo menor no alcanzó la calificación máxima, esto es probable a que se deba a falencias en la preparación de la actividad en aula, es decir, faltó retroalimentar a los alumnos antes de su presentación. Esto último toma sentido cuando al momento de evaluar el proyecto a través de la rúbrica en la asignatura de tecnología, en el criterio: “La pareja logró hacer todos los pasos propuestos”, ellos se vieron complicados en la factibilidad de la realización de esos pasos, por ende se entiende que faltó mayor feedback por parte de los docentes. Lo mismo ocurre en historia, donde el criterio es igual; “Se toman la mayoría de los temas propuestos por los alumnos según su planificación”. Se percibe entonces que hay que enfatizar la evaluación formativa en este caso.

Como lo realmente importante de la retroalimentación es lo que hace el alumno con ella, es que se infiere la falencia de este en la realización del proyecto. Esta falencia está enmarcada en la falta de tiempo para realizar todas las actividades, por ende se tiene que planificar una mayor cantidad de tiempo para realizar de manera holgada cada actividad planteada.

La siguiente imagen (fig.2) muestra la rúbrica usada en la asignatura de tecnología, y cuál es el criterio que solo dos grupos tuvieron deficiente.

	Rúbrica	Proyecto Interdisciplinario con Historia			Nota:
	Muy Bien	Bien	Suficiente	Insuficiente	
	8	6	4	1	
Desarrollo del Servicio	Desarrollan un servicio que implique una intervención urbana, representando a un personaje histórico, entregando información del personaje y el sentido de presentar el servicio	Desarrollan un servicio que implique una intervención urbana, representando a un personaje histórico, entregando información del personaje.	Desarrollan un servicio que implique una intervención urbana, representando a un personaje histórico.	No desarrollan el servicio	
	6	4	2	1	
Temas acordados por el grupo	Se toman la mayoría de los temas propuestos por los alumnos según su planificación	Se toman todos los temas propuestos por los alumnos según su planificación	Se toman alguno de los temas propuestos por los alumnos según su planificación	No se toman todos los temas propuestos por los alumnos según su planificación	
	8	6	4	1	
Conocimientos aportados (como calidad de servicio )	Los alumnos muestran conocimiento de tema, contextualizan al personaje en su tiempo y especifican cual es la importancia de este.	Los alumnos muestran conocimiento de tema, contextualizan al personaje en su tiempo, y no especifican cual es la importancia de este.	Los alumnos muestran conocimiento de tema, pero no contextualizan al personaje en su tiempo y no especifican cual es la importancia de este.	Los alumnos no muestran conocimiento al personaje.	
	4	3	2	1	
Etapas del proyecto	La pareja logro hacer todos los pasos propuestos.	La pareja logro hacer la mayoría de los pasos propuestos.	La pareja logro hacer algunos de los pasos propuestos.	La pareja logro hacer los pasos propuestos.	
	6	4	2	1	
Material de Apoyo	Los alumnos presentan vestimenta adecuada, escenografía preparada en aula y material de apoyo.	Los alumnos presentan vestimenta adecuada, escenografía preparada en aula pero no material de apoyo	Los alumnos presentan vestimenta adecuada, no presentan escenografía preparada en aula ni material de apoyo	Los alumnos se presentan con sin vestimenta, escenografía ni material de apoyo	

(fig. 2)

Lo mismo se puede observar en la rúbrica utilizada en historia donde coincide que uno de los factores de mejora es la retroalimentación en el aula, en la figura 3 se muestra cual es factor deficiente sólo en 3 grupos.

CRITERIOS	EXCELENTE 20	BUENO 10	DEFICIENTES 2
LA INFORMACIÓN ENTREGADA	La información en la representación es correcta según el personaje y lo liga con la historia correctamente y aporta datos curiosos	La información en la representación es correcta según el personaje y lo liga con la historia correctamente pero no aporta datos curiosos	La información en la representación es correcta según el personaje y lo liga con la historia correctamente y no aporta datos curiosos
PRESENTAN EL PERSONAJE EN EL MARCO TIPO CUADRO	Presentan el personaje en la Intervención urbana, con la personificación adecuada al personaje escogido.	Presentan el personaje en la Intervención urbana, pero sin la personificación adecuada al personaje escogido.	No presentan el personaje en la Intervención urbana, por ende, no personifica al personaje escogido.
TRABAJO PLANIFICADO EN AULA	SE TOMAN LA MAYORÍA DE LOS TEMAS PROPUESTOS POR LOS ALUMNOS SEGÚN SU PLANIFICACIÓN	SE TOMAN LA MITAD DE LOS TEMAS PROPUESTOS POR LOS ALUMNOS SEGÚN SU PLANIFICACIÓN	NO SE TOMAN LOS TEMAS PROPUESTOS POR LOS ALUMNOS SEGÚN SU PLANIFICACIÓN
LA INFORMACIÓN ALMACENADA EN EL CÓDIGO QR SE RELACIONA CON LA MATERIA DE LA 1 UNIDAD	La información en el Código QR del personaje escogido del SXIX se relaciona con la 1ª Unidad la construcción del Estado y Nación, más sus datos biográficos.	La información del código QR del personaje escogido del SXIX sólo presenta información biográfica.	No se presenta información en el código QR del personaje escogido del SXIX.

(fig.3)

Dentro de este punto evaluativo se puede deducir que el proyecto tuvo un buen resultado académico, ya que se puede observar en la figura 4 que un gran porcentaje de los alumnos logró obtener todos los criterios de evaluación en su categoría más alta y por ende una buena calificación sumativa.

N° DE Lista	PRIMERO MEDIO D	Nota HISTORIA	Nota TECNOLOGÍA
01	Aguilera Godoy, Diego Alonso	6,8	6,1
02	Ahumada Armijo, Gerald Matias	7	7
03	Alvarez Huerta, Angel David		
04	Aragon Villanueva, Marco Eduardo	7	7
05	Arraño Lillo, Javier Leonardo	7	7
06	Bruna Astudillo, Francisco Antonio	7	7
07	Correa Torres, Cristian Emilio	7	7
08	Gamboa Olivares, Emilio Jose	7	7
09	Gonzalez Molina, Sebastian Andres	7	7
10	Gonzalez Pizarro, Vicente Hernan	7	7
11	Gonzalez Suarez, Nicolas Fernando	7	7
12	Hervia Perez, Matias Ignacio	7	7
13	Lazo Fernandez, Joaquin Alfredo	7	7
14	Leon Elgueta, Franco Bastian	7	6,1
15	Lopez Maltes, Carlos Rafael	7	6,1
16	Manquez Maians, Cristobal Francisco	7	7
17	Marin Olguin, Lucas Javier	7	7
18	Maturana Olivares, Maximiliano Esteban	7	7
19	Mena Gutierrez, Gonzalo Andres	7	7
20	Mendez Rubiño, Bryan Alejandro	7	7
21	Olivares Lisboa, Oscar Ricardo Ismael	7	7
22	Orellana Quezada, Alessio	7	7
23	Ortiz Arancibia, Bryan Antonio	7	7
24	Ossandon Riquelme, Jose Daniel	7	7
25	Passalacqua Arancibia, Bruno Antonio	7	7
26	Pavez Rivera, Leonardo Tomas	7	7
27	Poblete Contreras, Damian Patricio	6,5	6,1
28	Ramirez Otarola, Bryan Antonio	7	7
29	Ramirez Torres, Jose Daniel	7	7
30	Rementeria Hiegemann, Esteban Eduardo	6,5	6,1
31	Reyes Arancibia, Oscar Fabian	7	7
32	Rodenas Silva, Misael Andres	7	7
33	Romero Maturana, Jorge Andres	7	7
34	Salazar Muñoz, Jorge Luis	7	7
35	Santander Aliaga, Nicolas Alejandro	7	7
36	Serey Aracena, York Lucas Patricio	7	7
37	Toledo Olivares, Ismael Simon Ignacio	7	7
38	Ugarte Gomez, Joaquin Amilkar	6,8	6,1
39	Vasquez Bernal, Francisco Alejandro	7	7
	PROMERDIO DEL CURSO	7	7

(fig.4)

Una muestra del resultado de la evaluación sumativa que en un 90% de los alumnos obtuvo la nota máxima en la asignatura de tecnología, y 87% de los alumnos alcanzaron la nota máxima en la asignatura de historia. Con esto podemos ver una mejor significativa según lo que se describía en el Planteamiento del Problema, con respecto al rendimiento académico. Si bien el rendimiento académico puede tener diferentes variables que estén influyendo, en el caso específico de esta innovación, podríamos suponer que estos resultados fueron influenciados positivamente por la experiencia implementada, ya que los docentes dieron cuenta de una alta participación de los alumnos, motivación y compromiso, lo que luego se vio reflejado en su aprendizaje. Por supuesto, como proyección de esta innovación convendría recoger información con los propios estudiantes, que en este caso no fue posible adquirir, producto del escenario social y sanitario que nos sorprendió al país y al mundo.

En la última parte del proceso evaluativo, se procedió a realizar una entrevista en profundidad para recoger evidencia del resultado de la innovación. Solamente se entrevistó a la docente de historia que fue con quien se realizó una de las intervenciones urbanas interdisciplinarias. Las opiniones surgidas por la docente se clasificaron de manera emergente en tres ámbitos: motivación, estrategia utilizada/ innovación y la proyección y mejora.

Dimensión	Cita Entrevista	Análisis
Motivación	<i>"Las estrategias deben estar relacionadas con las habilidades de los alumnos"</i>	Como es posible evidenciar, las opiniones vertidas por la docente entrevistada respecto a la implementación de la experiencia, dan cuenta de que un elemento importante que pudo rescatarse es la motivación de los estudiantes a la actividad.
	<i>"Desde que se planteó a los alumnos la propuesta del proyecto de intervenciones interdisciplinarias, observó una predisposición distinta a lo común."</i>	Por una parte, asigna importancia al hecho de los alumnos estén en conocimiento de lo que aprenderán para darle sentido a la experiencia, pues con esta práctica la predisposición de los alumnos cambia considerablemente tornándose positiva hacia el aprendizaje. Además, al saber las responsabilidades y roles dentro del proyecto los hace motivarse más por su propio desempeño y su trabajo específico.
	<i>"Hubo un interés mayor al momento de ver cuál era su trabajo específico"</i>	

<p><i>“La empatía es imprescindible a la hora de presentar un proyecto, ya que solo sabiendo los intereses de los alumnos y colocándose en el lugar de ellos, preguntándose cómo me gustaría poder hacer una actividad de manera distinta a las típicas de colegio, se logra que ellos puedan confiar, creer, y apreciar lo que están desarrollando.”</i></p>	<p>Para lograr lo anterior, la docente destaca la necesidad de que todo docente debe preparar propuestas de enseñanza que considere los intereses de los estudiantes, mayormente en la edad en que estos se encuentran, la empatía es fundamental.</p>
<p><i>“Aporta que hubo un cambio de actitud en su asignatura después de la intervención urbana, incluso con el estallido social.”</i></p>	

Dimensión	Cita Entrevista	Análisis
-----------	-----------------	----------

Estrategia de utilizada en el proyecto, Innovación

*“Desde el momento en que ellos comenzaron a investigar, se observó que fueron protagonistas de su aprendizaje, donde sólo los docentes planteamos lineamientos generales del proyecto, pero ellos tomaron decisiones importantes sobre su personaje y como lo presentarían. Armaron su personaje en base a sus propias ideas, pero respetando la historia, incorporando ideas que no estaban en dentro de lo que los profesores exigían.*

*"Les llamó mucho la intención la propuesta, ya que se juntaban dos asignaturas y además saldrían de la sala de clases, se nota que será una experiencia distinta, comentaban"*

*"Se observó que la experiencia fue novedosa para ellos".*

Como se observa, según los relatos de la docente entrevistada, se observo que desde un comienzo, los jóvenes tomaron la actividad con mucho interés, buscando un aprendizaje significativo que incluso nacía de ellos al querer buscar como representar de mejor manera la responsabilidad que se les había designado. Se aprecia por otro lado la interdisciplina, ya que les causa asombro esto de juntar dos asignaturas, y a esto se le semana que salían del colegio para tener la experiencia de tener una clase en la calle elaborada por ellos mismos (protagonismo de su aprendizaje). Para ellos la novedad se presento como una oportunidad enriquecedora, sin contar con los aportes que los transeúntes hicieron a los alumnos, lo cual podríamos tomar como una retroalimentación directa y hecha por alguien externo a la comunidad educativa.

	<p><i>"Es indispensable que los alumnos entiendan que están aprendiendo y cómo lo están aprendiendo."</i></p> <p><i>"Para ellos fue una investigación distinta, más allá de lo común, ellos comentaron que no podía ser una investigación de copiar y pegar"</i></p>	
	<p><i>"La experiencia fue enriquecedora para los alumno, según lo percibido, ya que algunos transeúntes colaboraban con los relatos sobre el personaje que estaban representando.</i></p>	

Dimensión	Cita Entrevista	Análisis
Proyección	<p><i>"Se observó que faltó que otras asignaturas se sumaran, como por ejemplo lenguaje"</i></p> <p><i>"Como proyección, la docente plantea " Haré un proyecto similar en Educación Ciudadana, con Filosofía e Historia para los terceros medios</i></p>	<p>Se puede deducir que es importante que estén más asignaturas ligadas, y esto se nota también cuando la profesora</p>

	<p><i>"Creo que faltó más tiempo para la organización"</i></p>	<p>entrevistada aporta que valoró el proyecto y lo quiere replicar en otras asignaturas. Se percibe que existe la necesidad de tener más tiempo para la implementación y que se</p>
--	--	---

## 7.2 Resultados obtenidos en comparación con los resultados esperados.

El primer resultado esperado era integrar asignaturas a través de proyectos de aprendizaje experiencial, lo cual indiferente del resultado, se hizo.

Establecer una vinculación con el entorno a través del aprendizaje experiencial fuera de la sala de clases, esto también se logró ya que los alumnos salieron del establecimiento para hacer su intervención en plena vía pública, algo no se había practicado en el colegio. Con esto se cumplen el segundo y tercer resultado esperado.

Según el comentario detallado de la profesora al momento de la entrevista, la actividad contó con el factor motivacional ya que los alumnos apreciaron algo novedoso, al unir dos asignaturas y salir a la calle a mostrar tanto un servicio para tecnología y que este servicio fuera un personaje histórico, fue sorprendente para ellos, e incluso para los papas (comentario en reunión de apoderados).

Elaborar una propuesta académica de mayor protagonismo de los estudiantes en las clases, era también un resultado que se esperaba y se reflejó según la persona entrevistada: “Desde el momento en que ellos comenzaron a investigar, se observó que fueron protagonistas de su aprendizaje, donde sólo los docentes planteamos líneas generales, pero ellos tomaron decisiones importantes sobre su personaje y como lo presentarían, Armaron su personaje en base a sus propias ideas, pero siempre respetando la historia, buscaron representar lo que se investigaba, incorporando ideas que no estaban dentro de lo que los profesores exigían”.

Frente a que se pretendía motivar a los alumnos a la ejecución del proyecto desafiante que promueva la participación de todos los estudiantes del curso. Se observó como todos participaron del proyecto, incluso alumnos que generalmente tienen bajas calificaciones en la asignatura de historia. Además se contó con el 100% de asistencia el día de la intervención urbana.

### 7.3 Análisis del cumplimiento de los objetivos planteados.

No es sencilla la tarea de integrar todos los puntos abordados tanto en el marco teórico como en los tópicos arrojados por la investigación. Desarrollar una actividad didáctica que involucre todos los factores deficientes, es un desafío a la hora de cumplir con la necesidad que puntualmente bosqueja el planteamiento del problema, donde dicho de manera resumida, los alumnos se veían desmotivados y por ende sus calificaciones eran bajas o insuficientes. Se logró diseñar, ejecutar un proyecto de intervenciones urbanas interdisciplinarias alineadas con el currículum, donde los alumnos contribuyeron a su entono y sacaron la sala de clases a la calle, por lo tanto el objetivo general se cumplió.

En lo específico, se implementó la actividad de aprendizaje experiencial, donde el alumno llevo a la práctica una actividad de tecnología y de historia, en una contexto desafiante que lo motivó a buscar por si solo una idea de cómo

representar a su personaje, para dar cumplimiento al contenido histórico y al servicio tecnológico.

Además la actividad de enseñanza aprendizaje que hizo que todos participaran de los proyectos sin excepción que todos exponían y con esto se provocó por ende un mayor protagonismo de todos los estudiantes. Además se logro la interdisciplina que en conjunto a la intervención urbana en sí, logró incentivar el trabajo real por parte de los alumnos. Por último se efectuó una actividad que pudiera proyectarse en el tiempo.

Esto lo podemos comparar con la teoría de David Kolb y los principios que tomo de las ideas planteadas por John Dewey, Kurt Lewin y Jean Piaget:

Los principios de Aprendizaje experiencial	Análisis
--	----------

<p>El aprendizaje se concibe como un proceso, no en términos de resultados.</p>	<p>En el proyecto de innovación se busco que todo el proceso fuera de aprendizaje tanto la preparación del servicio como la investigación del personaje, sin contar con la reflexión posterior que se hizo a raíz de los comentarios que los transeúntes aportaron</p>
<p>Todo aprendizaje es re-aprendizaje. Todo el aprendizaje se está aprendiendo pues se produce a partir de un proceso que contempla las creencias y las ideas previas de los individuos para que puedan ser examinadas, probadas e integradas con ideas nuevas</p>	<p>Desde el comienzo los alumnos tomaron solo las líneas del proyecto, pero lo fundamental del aprendizaje los construyeron en base a lo que ya se conocía, (de ahí también la elección del personaje por ejemplo) La búsqueda de información estaba basado solo en lo que ellos concebían. Por otro lado la organización del evento se formó por los mismo estudiantes</p>
<p>El aprendizaje requiere la resolución de conflictos entre los modos dialécticamente opuestos de adaptación al mundo. Los conflictos, las diferencias y el desacuerdo son los factores que impulsan el proceso aprendizaje que produce la dialéctica referida a la reflexión / acción, sentir / pensar.</p>	<p>Se vieron enfrentados a conflictos propios de una organización, ya que los pasos que se prepusieron tuvieron que llevaron a la realidad y eso provocó</p>
<p>El aprendizaje es un proceso holístico de adaptación. El aprendizaje no es sólo el resultado de la cognición sino que implica el funcionamiento integral de la persona (pensar, sentir, percibir y comportarse).</p>	<p>El interactuar con las personas, el hecho de sentir el peso de la responsabilidad, de mantener un comportamiento ideal, muestra que no solo fue un trabajo cognitivo, sino valórico y actitudinal, tanto en el evento de intervención como en la planificación en el aula</p>

#### 7.4 Descripción y Análisis de Factores.

En el caso de la presentación de la innovación al jefe de UTP, se sostuvo que era necesario resguardar la seguridad de los alumnos ya que el evento sería en la vía pública y de cómo esto se abordaría. Para dar solución a esto se buscó que en el evento pudieran acompañar apoderados y paradocentes que aportaran en caso de necesitarlo. En el paso siguiente, en la presentación a los docentes y la invitación a participar, tuvo una buena aceptación y logró dejar en agenda posteriores eventos de similares características lo que permitiría más adelante, evaluar con mayor detención las mejoras que puede tener. Al momento de presentarlo a los alumnos, siempre se observó, como se manifestó en el análisis de los resultados, una gran aceptación por parte de los alumnos y también de los apoderados quienes vieron una oportunidad de observar una actividad pedagógica de sus hijos.

En la logística del proyecto, solo se vio compleja la solicitud de permiso de la Ilustre Municipalidad de Quillota, la que se demoró y por ende, preocupó la idea de suspender el evento. La autorización de los apoderados, a diferencia de otros eventos, fue entregada al día siguiente por los alumnos, otra muestra del interés de los alumnos de que se llevará a cabo esta actividad.

#### VIII CONCLUSIONES.

A través de la investigación que aquí se presentó, buscando hacer sinergia entre lo que se planteó en el problema, complementado por la literatura en el Marco teórico, y la idea de innovación que se presentó, se pueden dar las siguientes conclusiones que están netamente relacionados con lo que brotó de la práctica innovadora.

Lo primero es dar cuenta que se cumplieron los objetivos trazados, se diseñó, se ejecutó y se evaluó una propuesta que estuviera acorde a los intereses de los alumnos y buscando que ésta sea motivadora. Queda aún trabajo reflexivo por parte de toda la comunidad educativa para seguir buscando otras alternativas

transformadoras de aprendizaje. Esta mezcla de aprendizaje experiencial con la interdisciplina y sumando la puesta en escena fuera de la sala de clases, no puede ser la solución definitiva del problema que se plantea al comienzo ya que a pesar de que cumple con todo lo que se propone, no es algo que puede hacerse siempre o en todas las clases. Esto es pensando básicamente en que no se puede sacar a los alumnos constantemente a la calle, sin contar lo monótono que esto pudiese resultar para los alumnos, que terminaría quizás de la misma forma que hoy tiene a los alumnos desmotivados. Ahora bien la reflexión pedagógica, debe estar en la búsqueda de conjugar estas propuestas pedagógicas con otras que incluso sean parte de la cotidianidad, pero que a la vez busquen su sello innovador en lo que al alumno respecta. Esto planteado de otra manera y apoyándolos en los resultados de esta investigación, una de los elementos que provoca motivación aprender a aprender es lo novedoso, y si a esto le sumamos un verdadero protagonismo de las acciones y procesos que el estudiante debe seguir, es que mejoraremos los resultados que se esperan de los alumnos.

Las respuestas diversas entregadas por los alumnos, muestran la falta de interés de parte de los docente en tomar en cuenta tanto los estilos de aprendizaje de los alumnos como sus características e intereses que podrían ir de la mano con un aprendizaje real, donde a través de esos mismos intereses se puede dar la meta cognición tan anhelada. Para profundizar esto, podríamos citar, tal como en el marco teórico, que la motivación, la emoción van de la mano con el aprendizaje, y que mejor que buscar lineamientos en los proyectos que estén contrastantemente adeptos a los intereses de los educandos, siempre pensando que el curriculum es un medio para formar a la persona y que mejor que formar a la persona bajo sus mismos intereses. Pero para ello se debe conocer primero cuales son las características de los alumnos, que es lo que les concierne y que es lo que los motiva, para que de ahí se logre llevar el curriculum como una práctica conducente al razonamiento y del porque estoy aprendiendo lo que estoy aprendiendo. Conocer los intereses se torna relevante para poder planificar y así diversificar la educación.

Algo que notoriamente llama la atención es la poca autocrítica de parte de los docentes que contestaron la encuesta de diagnóstico, donde el panorama que manifestaban era completamente positivo y se cumplían cada una de las dimensiones que ahí se preguntaban, diametralmente opuesto a muchas de las respuestas de los alumnos de la muestra. Por lo mismo, otro punto de reflexión es como hacer que el docente pueda estar constantemente evaluando su práctica pedagógica siempre pensando en el principal foco, los estudiantes. Esta brecha observada en los análisis hace pensar que muchos de las experiencias educativas que se plantean o proponen a los alumnos, no son del total interés de ellos, son más que todo, un referente criterial

que responde a la necesidad de poder tener los requerimientos administrativos, más que al verdadero aprendizaje. Por lo tanto una forma de proyectar la investigación, se puede dar en como poder hacer freno y mirar la práctica. Con las nuevas normas mínimas nacionales de educación del decreto de ley 67, hay un cambio de paradigma en lo que es el ejercicio de las experiencias docentes, si a esto le sumamos la carrera docente, por lo menos se puede precisar que hay un punto de reflexión que podría dar pie a la reflexión sobre la práctica.

En lo que respecta a lo personal, lo que queda como reflexión, se puede dividir en tres ámbitos, por un lado tenemos a los alumnos y la enorme riqueza que tienen sus características personales, como se observó en este proyecto, donde colocaron parte de sí para poder realizar la interpretación de cada personaje. Ese aporte personal les da pie para darse cuenta, de esas cualidades personales que tienen una enorme utilidad para el desarrollo personal. El poder adquirir destrezas raíz de la utilización de sus propias habilidades logra un desarrollo más integro. Con respecto a los niños con necesidades especiales, el tener un abanico de posibilidades en el proceso de su trabajo o proyecto hace que no se necesite una adecuación curricular profunda e incluso se puede prescindir de ella, ya que un proyecto mirado con una amplia gama de posibilidades, facilita el desempeño de cualquiera alumno. Eso sería estar planificando para todos los alumnos. Por el lado de los docentes, lo que se rescata es la inversión que se hace en estos proyectos donde facilita la predisposición de los alumnos trabajar y hace de la labor docente un trabajo a la larga, menos tensionado que se dé por sí solo. El hacer un proyecto de gran envergadura logra hacer tener otra visión del alumno hacia el profesor, donde este se transforma de un pasador de materia, a un agente que propone de desafíos educativos interesantes. Por el lado de la institución, o mejor dicho, del resto de la comunidad, hace que todos quieran participar de iniciativas. Este efecto colateral que provocó en los otros cursos, hace cuestionar a los alumnos ¿y nosotros cuando?, un mensaje completamente utilizable. Esto que se dio cuando observaban niños de otros niveles a los que preparaban el proyecto.

Por último se concluye que este proyecto logró poner en carpeta el tema de cómo tener alternativas de mejoras en el establecimiento, no solo para el nivel en cuestión, si no, para otros problemas observados, tales como la deserción, o incluso los problemas de convivencia. Además incentiva a otros docentes a realizar prácticas que permitan buscar lo mejor de los alumnos para así con esto trabajar. Es decir, un proyecto puede dar a conocer los intereses de los alumnos para así después poder proyectar otras actividades que estén de la mano con lo que buscan los alumnos. Se podría decir que se logró en parte dar solución al problema de la motivación y de la

baja de rendimiento académico, pero se debe buscar canalizar las metodologías en un sistema de diseño curricular que incluya las características e intereses de los alumnos.

## IX.- BIBLIOGRAFÍA

Carvajal, Y. (2010). Interdisciplinariedad; un desafío para la educación superior y la investigación . *Revista Luna Azul* , 156-169.

Cassasus, J. (2007). *La educación del ser emocional* . Santiago: Cuarto propio.

CPEIP. (2008). *Marco para la buena enseñanza*. Santiago (Chile): Maval Ltda.

Follari, R. (2005). La interdisciplina revistada. *Andamios* , 7-17.

Freije, I. (2009). Interés por el estudio de los Adolescentes. *Temas para la Educación* , 1-5.

Ibañez, N. (2002). *Emociones en el aula*. Santiago : UMCE.

Itin, C. (1999). Reasserting the philosophy of experiential education as a vehicle for change in the 21st century. *The Journal Experiential Education* , 91-98.

Latouche, P. (2009). *Interdisciplinaridad*. Valencia: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR.

López, N. G., & Sanchez, L. (2010). *El Aburrimiento en clases*. Veracruz; Mexico.

Martínez, M. (2015). Los fundamentos pedagógicos que sustentan la práctica docente de los profesores que ingresan y egresan de la maestría en intervención socioeducativa. *Revista Iberoamericana de la Educación Superior* , 129-144.

Maslow, A. (1991). *Motivación y personalidad*. Madrid (España): Diaz do Santos S.A.

Milicic, N. (2001). *Creo en ti: La construcción de la autoestima en el contexto escolar*. Santiago, Chile: LOM.

MINEDUC. (2016). *Sistema de Evaluación del Desempeño Profesional Docente*. Santiago.

Pintrich, P., & Schunk, D. (2006). *Motivación en contextos educativos*. Madrid: Pearson education S.A.

Prensky, M. (2015). *El mundo necesita un nuevo currículo*. SM.

Romero, M. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas. *Revista de Antropología experimental* , 89-102.

Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación* , 22(!%) pp 103-124.

Schunk, D. (1997). *Teorías del Aprendizaje*. Pearson Educación.

Van de Linde, G. (2014). ¿Por qué es tan importante la interdisciplinariedad en la educación superior? *Cuaderno De Pedagogía Universitaria* , 11-12.

Waissbluth, M. (2018). *Educación para el Siglo XXI*. FONDO DE LA CULTURA ECONOMICA .

Zavala, C., & Salinas, J. (2017). La interdisciplinariedad en el aula de educación secundaria. *European Scientific Journal* , 218.

X.- ANEXOS.

10.1 Anexo uno Tabla comparativa del Marco para la Buena Enseñanza con posibles Indicadores de Encuesta

Criterios y Descriptores	Posible indicador de prueba
Criterio A2: Conoce las características, saberes y experiencias de los alumnos.	
Conoce las características de desarrollo correspondientes a las edades de sus estudiantes	Los profesores se adaptan a tu edad para que puedas comprender la materia de clases
Conoce las fortalezas y debilidades de sus estudiantes respecto de los contenidos que enseña	Los profesores adaptan sus conocimientos sobre las materias de su asignatura a las características tuyas y de tus compañeros
Conoce las diferentes maneras de aprender de sus estudiantes	Los profesores se preocupan de saber de qué manera aprendes tú y tus compañeros
Criterio A3: Domina la didáctica que enseña	
Conoce las distintas estrategias de enseñanza para generar aprendizajes significativos.	Los profesores buscan estrategias para que tu aprendas
Conoce y selecciona distintos recursos de aprendizaje congruentes con la complejidad del contenido las características de los estudiantes	Los profesores buscan muchas formas de trabajo para que tú y tus compañeros aprendan
Criterio B1: Establece un clima de aceptación, equidad, confianza, solidaridad y respeto.	
Proporciona a todos sus alumnos oportunidades de participación	Los profesores le dan oportunidades a todos de participar de la clase o actividad
Criterio B2: Manifiesta altas expectativas sobre las posibilidades de aprendizaje y de desarrollo de todos sus alumnos.	
Presenta situaciones de aprendizaje desafiantes y apropiadas para sus alumnos.	Las clases que proponen los profesores son interesantes y/o desafiantes
Transmite una motivación positiva por el aprendizaje, la indagación y la búsqueda.	Los profesores buscan motivar la actividad de aprendizaje
Criterio C1: Comunica de forma clara y precisa los objetivos de aprendizaje	
Comunica a los estudiantes los propósitos de la clase y los aprendizajes a lograr.	Los profesores comunican los propósitos o cual es el fin de la actividad
Criterio C2 Las estrategias de enseñanza son desafiantes, coherentes y significativos para sus estudiantes.	

Estructura las situaciones de de aprendizaje considerando los saberes e intereses de sus estudiantes.	Los profesores realizan actividades que son acorde a los intereses de los estudiantes
Implementa varias actividades de acuerdo al tipo de complejidad del contenido	Los profesores buscan distintas actividades pensando en la dificultad de la materia
Propone actividades que involucran cognitiva y emocionalmente a los estudiantes y entrega tareas que comprometan en la explotación de contenidos.	Los profesores proponen clases emocionantes
Criterio C3: El contenido de la clase es tratado con rigurosidad conceptual y comprensible para los estudiantes	
Desarrollo de los contenidos en forma clara, precisa ya adecuada al nivel de los estudiantes.	Los profesores buscan que tu entiendas la materia
Criterio C5 Promueve el desarrollo del pensamiento.	
Incentiva a los estudiantes a establecer relaciones y ubicar en contextos el conocimiento de objetos, eventos, fenómenos, desde la perspectiva de los distintos subsectores	Las actividades de los profesores son para contextualizar la materia con la vida real
D3: Asume responsabilidades en la orientación de sus alumnos	
Propone formas de abordar necesidades tanto dentro como fuera del aula	Los profesores proponen actividades fuera del aula como método de innovación

## 10.2 Anexo 2

### Encuesta a Alumnos

El presente instrumento tiene por objetivo recoger información inicial sobre las prácticas pedagógicas, y como estas son abordadas por los estudiantes, con la finalidad de identificar cuáles son los factores que desmotivan el aprendizaje en los alumnos de primero medio

A continuación se presentan una serie de afirmaciones, de las cuales debe marcar con una X, en la opción que manifieste de mejor manera su apreciación.

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1.- Los profesores adaptan sus conocimientos sobre las materias de su asignatura a las características tuyas y de tus compañeros				
2.- Los profesores se preocupan de saber de qué manera aprendes tú y tus compañeros				
3.- Los profesores le dan oportunidades a todos de participar de la clase o actividad				
4.- Las clases que proponen los profesores son interesantes y/o desafiantes				
5.- Los profesores buscan motivar la actividad de aprendizaje				
6.- Los profesores realizan actividades que son acorde a los intereses de los estudiantes				
7.- Los profesores proponen clases emocionantes				
8.-Las actividades de los profesores son para contextualizar la materia con la vida real				
9.-Los profesores proponen actividades fuera del aula como método de innovación				
10.-Las clases de los profesores son aburridas				
11.- Sería ideal hacer actividades fuera de la sala de clases				
12.- Aprender ayudando sería mucho más atractivo				
13.- Te gustan las clases donde se une las asignaturas con mismo trabajo.				

### 10.3 Anexo 3

#### Encuesta a Profesores

El presente instrumento tiene por objetivo recoger información inicial sobre las prácticas pedagógicas, y como estas son abordadas por los docentes, con la finalidad de identificar cuáles son los factores que desmotivan el aprendizaje en los alumnos de primero medio

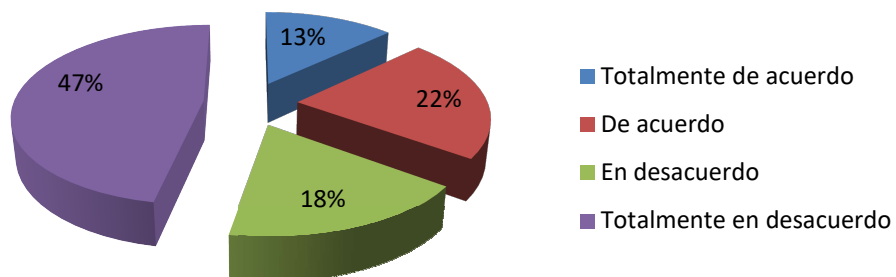
A continuación se presentan una serie de afirmaciones, de las cuales debe marcar con una X, en la opción que manifieste de mejor manera su apreciación.

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1.- Adapto mis conocimientos sobre las materias de mi asignatura a las características de mis alumnos.				
2.- Me preocupo de saber de qué manera aprenden mis alumnos.				
3.-Le doy oportunidad a todos de participar de la clase o actividad				
4.- Las clases que propongo son interesantes y/o desafiantes.				
5.- Busco motivar la actividad de aprendizaje				
6.- Realizo actividades que son acorde a los intereses de los estudiantes				
7.-Propongo clases emocionantes				
8.-Mis actividades son para contextualizar la materia con la vida real				
9.-Propongo actividades fuera del aula como método de innovación				
10.- Mis clases son aburridas				
11.- Sería ideal hacer actividades fuera de la sala de clases				
12.- Aprender ayudando sería mucho más atractivo para tus alumnos				
13.- Me gusta y practico la interdisciplinariedad				

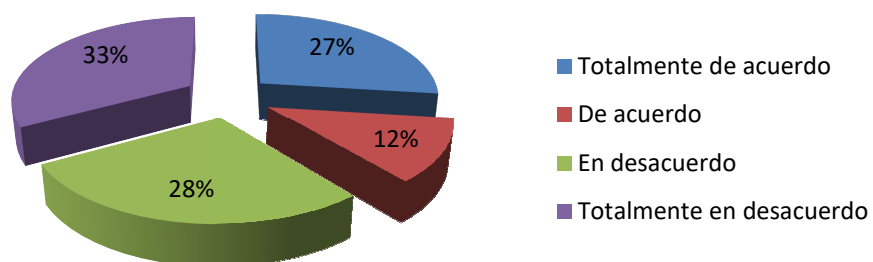
## 10.4 Anexo 4

Gráfico de resultados de Encuesta a Alumnos

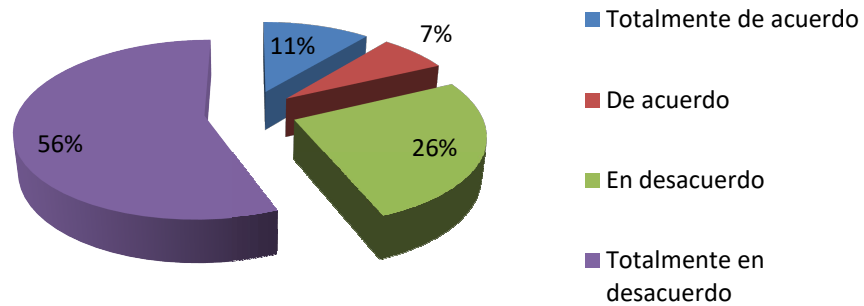
### 1.- Los profesores adaptan sus conocimientos sobre las materias de su asignatura a las características tuyas y de tus compañeros



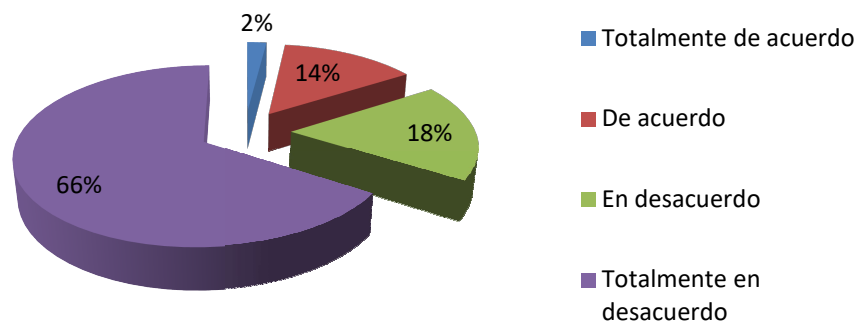
### 2.- Los profesores se preocupan de saber de qué manera aprendes tú y tus compañeros



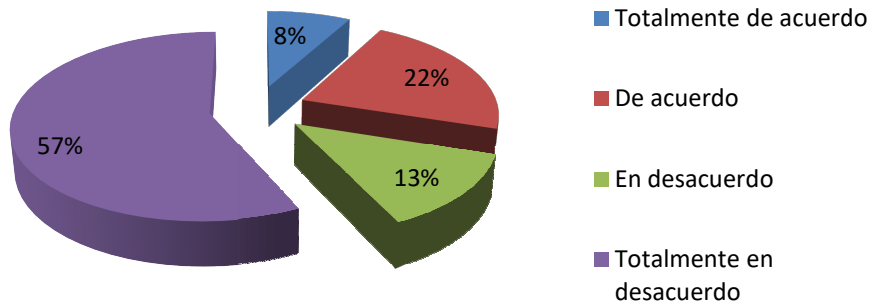
### 3.- Los profesores le dan oportunidades a todos de participar de la clase o actividad



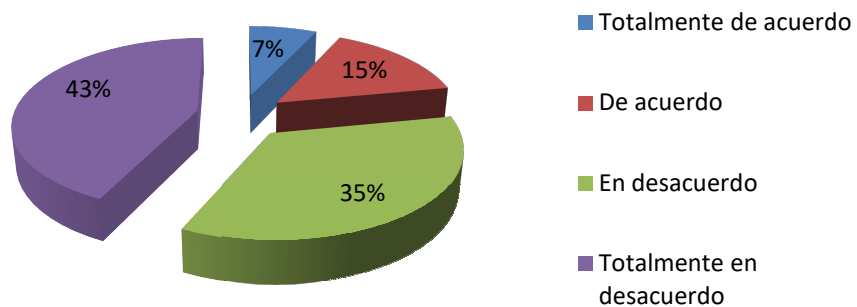
### 4.- Las clases que proponen los profesores son interesantes y/o desafiantes



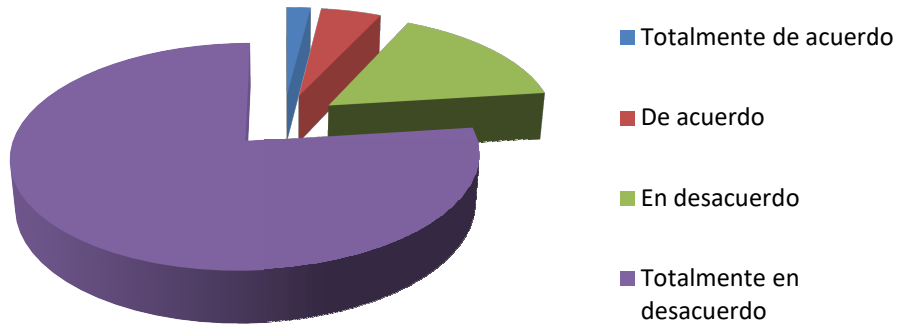
### 5.- Los profesores buscan motivar la actividad de aprendizaje



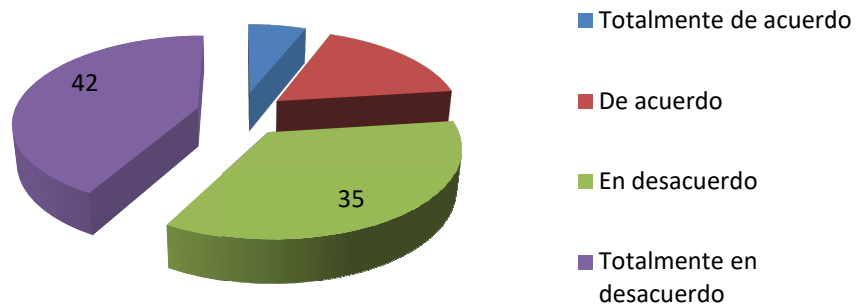
### 6.- Los profesores realizan actividades que son acorde a los intereses de los estudiantes



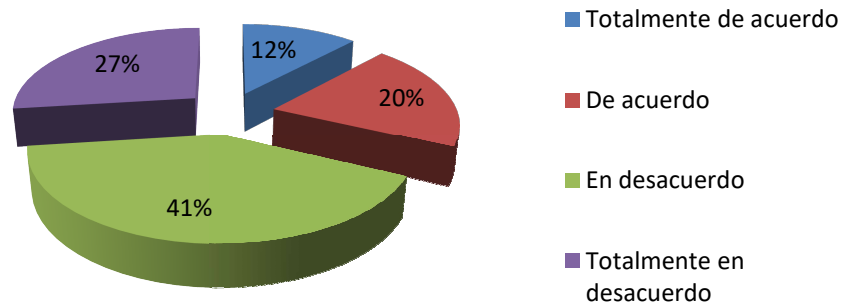
### 7.- Los profesores proponen clases emocionantes



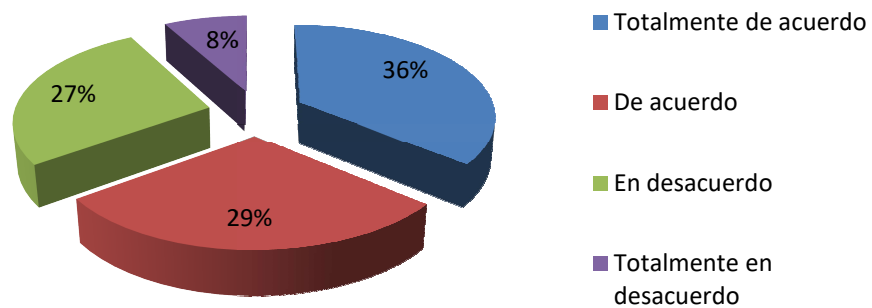
### 8.-Las actividades de los profesores son para contextualizar la materia con la vida real



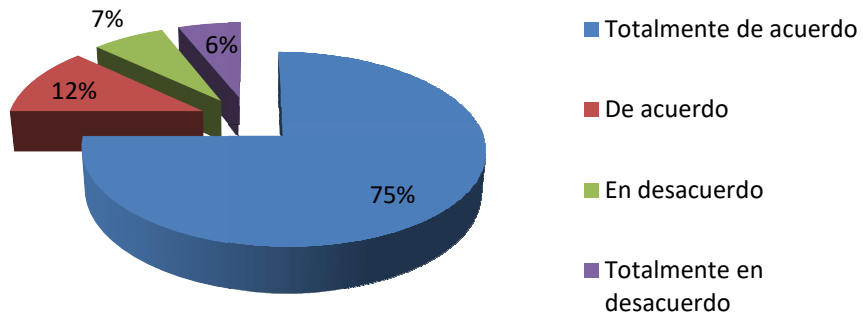
### 9.-Los profesores proponen actividades fuera del aula como método de innovación



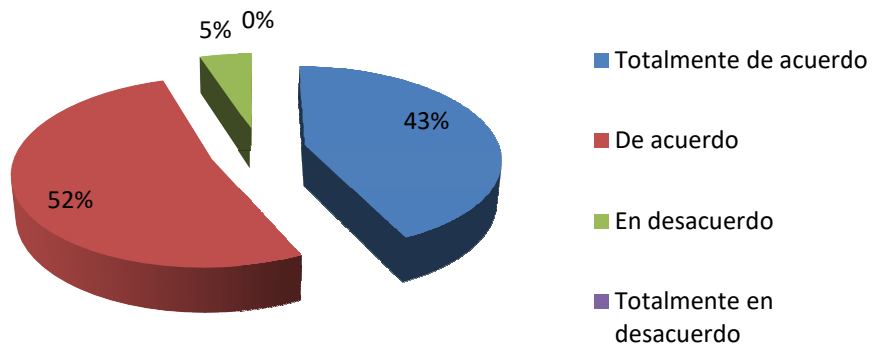
### 10.-Las clases de los profesores son aburridas



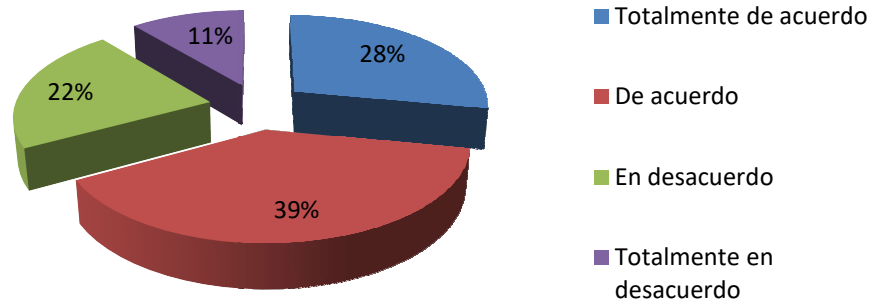
### 11.- Sería ideal hacer actividades fuera de la sala de clases



### 12.- Aprender ayudando sería mucho más atractivo



### 13.- Te gustan las clases donde se une las asignaturas con mismo trabajo.

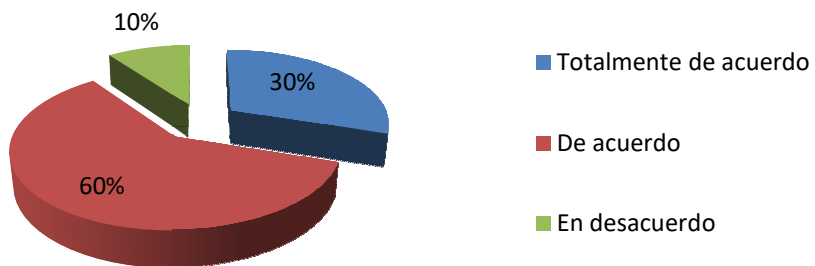


## 10.5 Anexo 5

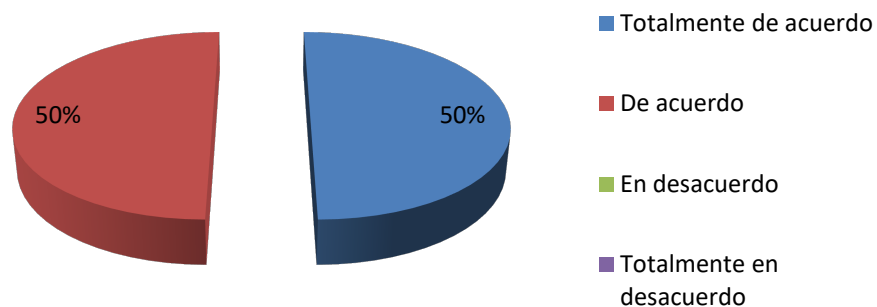
### Grafico de resultados de Encuesta a Profesores

Anexo

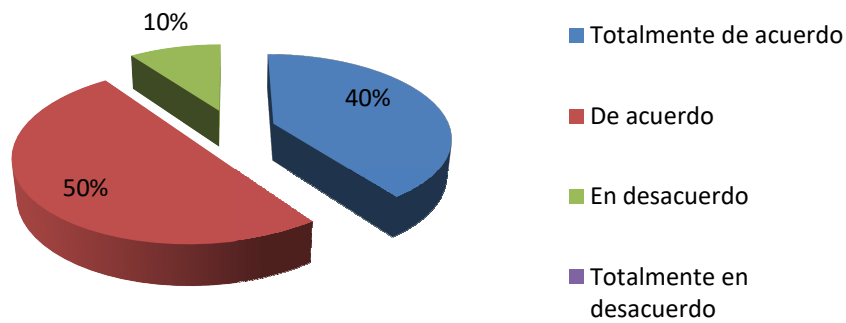
#### 1.- Adapto mis conocimientos sobre las materias de mi asignatura a las características de mis alumnos.



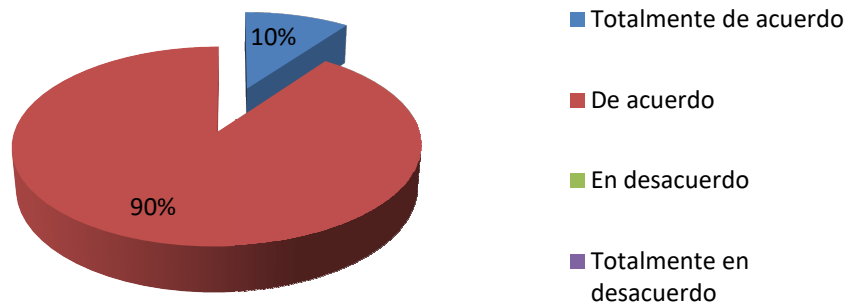
#### 2.- Me preocupo de saber de qué manera aprenden mis alumnos.



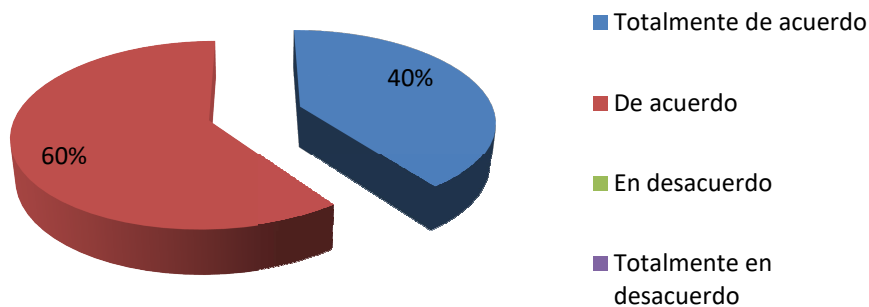
### 3.-Le doy oportunidad a todos de participar de la clase o actividad



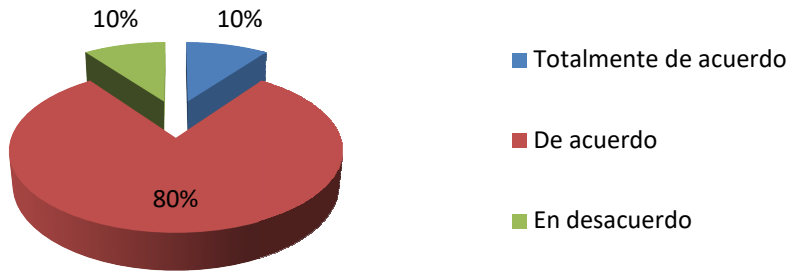
### 4.- Las clases que propongo son interesantes y/o desafiantes.



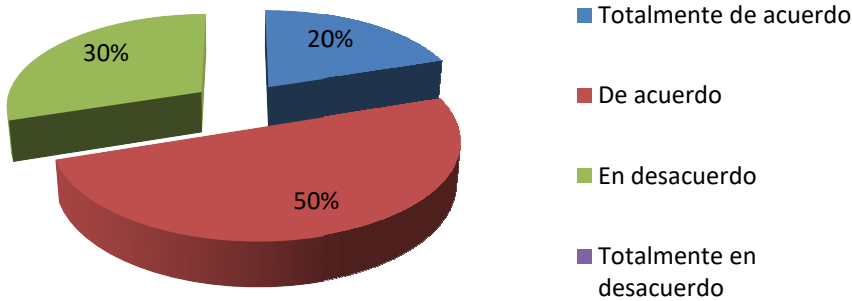
### 5.- Busco motivar la actividad de aprendizaje



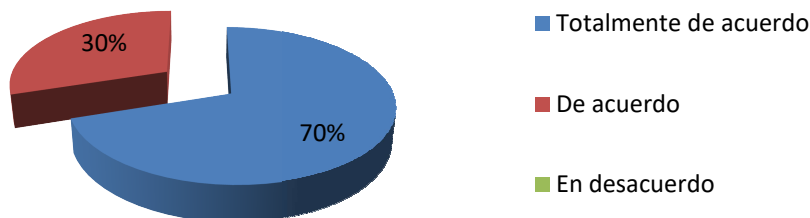
### 6.- Realizo actividades que son acorde a los intereses de los estudiantes



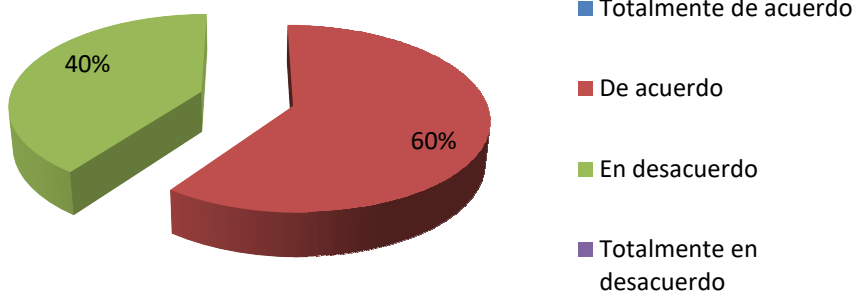
### 7.-Propongo clases emocionantes



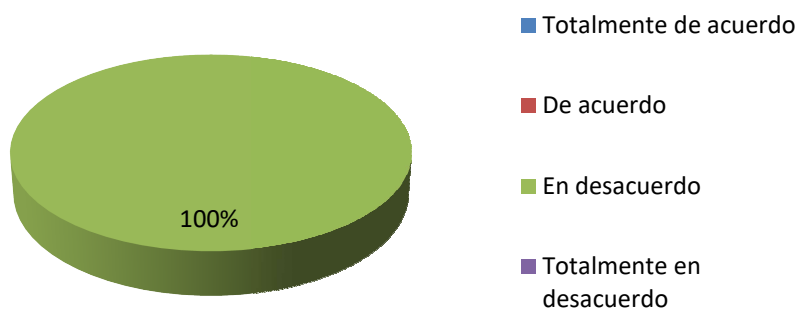
### 8.-Mis actividades son para contextualizar la materia con la vida real



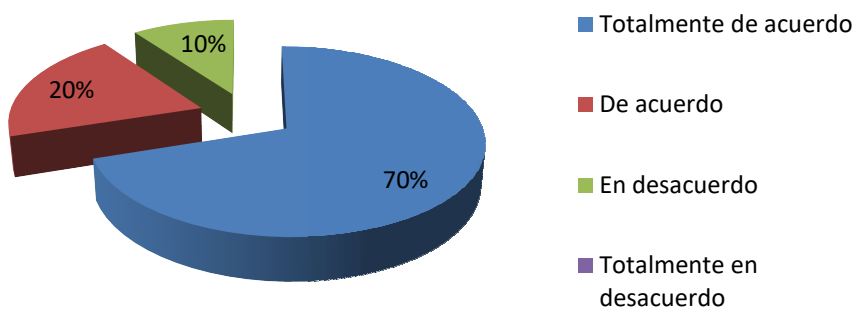
### 9.-Propongo actividades fuera del aula como método de innovación



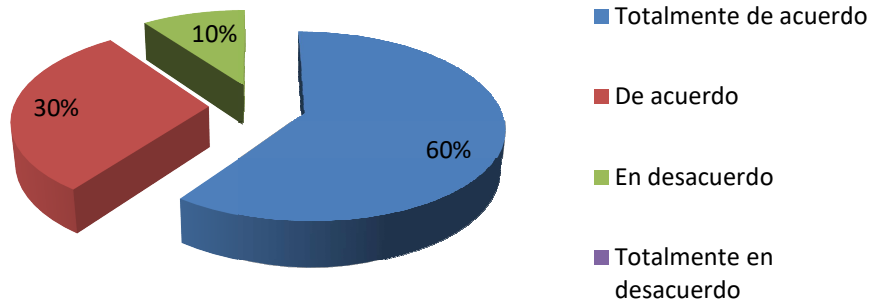
### 10.- Mis clases son aburridas



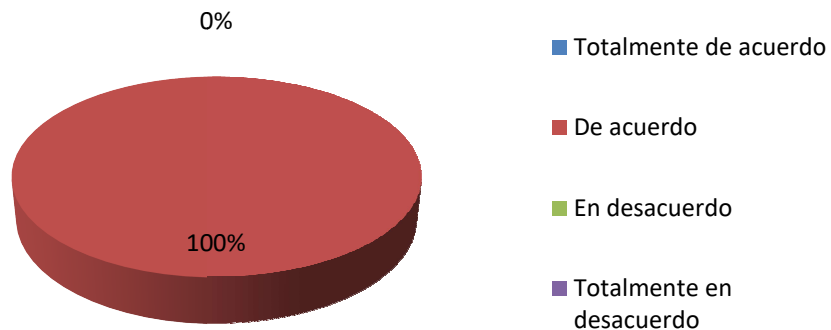
### 11.- Sería ideal hacer actividades fuera de la sala de clases



## 12.- Aprender ayudando sería mucho más atractivo para tus alumnos



## 13.- Me gusta y practico la interdisciplinariedad



10.6 Actas.



ESCUELA INDUSTRIAL ERNESTO BERTELSEN TEMPLE  
COORDINACIÓN TÉCNICO PEGAGOGICA

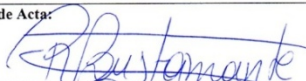
ACTA DE REUNIÓN N° 43		
<b>Participantes:</b> CAROLINA MENA ROSA GALLARDO MARGARITA VEGA EDUARDO CORTES SABINA DURAN RAMÓN BUSTAMANTE		
<b>FECHA :</b>	<b>HORARIO:</b>	<b>LUGAR:</b>
6 DE AGOSTO	16:00	SALA DE REUNIONES
<b>TEMA (S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• .PROYECTO DE INNOVACIÓN INTERDISCIPLINARIA</li> </ul>	


**RESUMEN DE LA REUNIÓN:**

SE PRESENTA LA IDEA DE HACER PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS  
 SE PIDE AUTORIZACIÓN PARA HACERLO EN LA PLAZA DE ARMAS DE QUILLOTA  
 SE EXPLICAN LAS BENEFICIOS DE HACER UN PROYECTOS DE ESTE TIPO  
 SE ORGANIZAN FECHAS.

ACUERDOS	RESPONSABLE	PLAZO
EL PROYECTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA SE HARA EL 29 DE OCTUBRE	EDUARDO CORTES ROSA GALLARDO	
EL PROYECTO DE HISTORIA Y TECNOLOGÍA SE HARA EL 30 DE SEPTIEMBRE	EDUARDO CORTES CAROLINA MENA	
SE HARÁ UNA VISITA A UN LUGAR DONDE SE PRACTIQUE ALGO SIMILAR A LA ACTIVIDAD A REALIZAR	EDUARDO CORTES CAROLINA MENA ROSA GALLARDO	
SE ENTREGARAN PLANIFICACIONES	EDUARDO CORTES CAROLINA MENA ROSA GALLARDO	

Responsable de Acta:

  
 RAMON BUSTAMANTE

  
 EDUARDO CORTES

  
 ROSA GALLARDO

  
 CAROLINA MENA

. 10.7 Fotos



